

# LE FAIT URBAIN DANS LES DYSTOPIES



Ville de Los Angeles dans *Blade Runner* (1982)

22/05/2014

**BOSSARD Alexandre, BAUD-LAVIGNE Céline, GRESPAN Justine, URFER Noémie**

Université de Lausanne, master en géographie, spécialité Etudes Urbaines

## Table des matières :

<b>Introduction :</b> .....	<b>2</b>
<b>1. Diagnostic :</b> .....	<b>3</b>
1.1. <i>Forme urbaine :</i> .....	4
1.1.1. <i>Densité, promiscuité et verticalité :</i> .....	4
1.1.2. <i>Ordre et désordre :</i> .....	6
1.1.3. <i>Espaces publics :</i> .....	7
1.2. <i>Contrôle social et ségrégation :</i> .....	8
1.2.1. <i>Rapports de pouvoir et contrôle social :</i> .....	8
1.2.2. <i>Inégalités, fragmentation et ségrégation :</i> .....	9
1.2.3. <i>Un système non-durable :</i> .....	11
1.3. <i>Nature :</i> .....	11
1.3.1. <i>Relation ville – nature :</i> .....	12
1.3.2. <i>Nature et nourriture :</i> .....	14
1.3.3. <i>Réchauffement climatique :</i> .....	14
1.3.4. <i>Pollution :</i> .....	15
<b>2. Prospective :</b> .....	<b>16</b>
2.1. <i>Densification :</i> .....	16
2.2. <i>Espace public :</i> .....	17
2.3. <i>Mixité fonctionnelle et mixité sociale :</i> .....	17
2.4. <i>Nature en ville :</i> .....	19
2.5. <i>Energies durables :</i> .....	19
<b>Conclusion</b> .....	<b>20</b>
<b>Bibliographie</b> .....	<b>22</b>
<b>Filmographie :</b> .....	<b>23</b>

## Introduction :

Dès sa naissance, le cinéma a cherché à mettre en scène l'espace urbain. Spectacle dans la ville et de la ville, arrière-plan ou sujet, il a au fil des années créé des villes de genres comme celles représentées dans les westerns ou dans les films de science-fiction (Olagnier, 2008). D'abord genre littéraire, la science-fiction s'est ensuite imposée comme une catégorie cinématographique à part entière, dans les années 1950 aux Etats-Unis. Apparue en Europe, avec les écrits de Jules Verne, elle s'oriente autour de 3 axes forts de lecture : le futur, la science, et l'évolution de l'homme et de la société (Olagnier, 2008). Mais c'est avec le livre « La Machine à explorer le temps », d'Herbert-George Wells que la science-fiction marque un tournant dans son histoire : la société porterait inévitablement en elle, les bases de son autodestruction (Rodriguez Nogueira, 2009). Jusqu'alors la science-fiction s'interrogeait sur ce que pourrait être une société idéale, tout en réfléchissant à la place qu'occuperait la science et le progrès dans cette société. Un changement de point de vue s'opère : la science-fiction se met, à travers les livres puis plus tard le cinéma, à questionner le rôle de la science dans les sociétés nouvelles et utopiques. On ne parlera plus alors d'utopie, mais bien de contre utopie ou de dystopie.

Nous pouvons définir les dystopies comme étant des allégories politiques pessimistes. A travers elles, on met en scène un système d'oppression, organisé scientifiquement par un régime, reposant sur un Etat tout-puissant, qui cherche à évincer toute forme d'opposition. Les sociétés décrites y sont imaginaires et souvent présentées comme inhumaines. Les auteurs des livres ou films traitant de cette thématique cherchent à dénoncer les travers de ces civilisations imaginées, en montrant l'enfer qu'elles constituent pour les hommes (Rodriguez Nogueira, 2009). Cela permet alors d'illustrer les questionnements de nos civilisations actuelles et les grandes frayeurs de ces dernières.

Les villes et leurs environnements urbains constituent l'espace narratif idéal pour comprendre les dystopies. En effet, formant la substance de l'industrialisation massive et de la relation au progrès, les villes et leurs sociétés urbaines sont l'outil parfait pour illustrer les transformations de notre civilisation. (Rodriguez Nogueira, 2009). La ville est, dans les récits ou films traitant des dystopies, un élément à part entière de l'intrigue et du jeu des acteurs (Olagnier, 2008). L'urbanisme de manière générale et l'architecture servent de miroir, pour présenter l'accélération de l'histoire. De plus, le fait d'utiliser un espace géographique facilement identifiable permet d'établir une continuité entre la représentation de ces villes du futur et celles de notre monde contemporain (Rodriguez Nogueira, 2009). Mais il est plus question, en science-fiction, de société futuriste, que de ville à proprement parlé (Olagnier, 2008).

Notre travail porte sur les dystopies urbaines dans le cinéma du 20<sup>ème</sup> siècle. Pour ce faire, nous avons choisi de nous baser sur les films suivant : *Soleil Vert* (Fleischer, 1974), *Blade Runner* (Scott, 1982), *Brazil* (Gilliam, 1985), *Hunger Games* (Lawrence, 2012), *Elysium* (Blomkamp, 2013) et *Divergent* (Burger, 2014). Plus précisément, nous chercherons à révéler, en analysant ces dystopies, les caractéristiques paysagères et sociétales récurrentes, représentées dans le cinéma contemporain. C'est ainsi que par opposition, nous regarderons ce qui tend à être considéré dans l'imaginaire occidental comme correspondant à une ville de qualité ; nous chercherons en quoi l'urbanisme actuel, tel qu'il se pratique, peut faire espérer qu'une ville « sans qualité » ne soit pas une fatalité.

Notre travail sera constitué de deux parties. Dans la première, nous établirons sur la base des dystopies urbaines, un diagnostic. Nous nous concentrerons sur les trois thèmes suivant : la forme urbaine, le contrôle social, et la nature tout en montrant en quoi ces différents thèmes sont issus d'un certain contexte historique. Car les films sont des produits culturels qui s'inscrivent dans un contexte socio-historique (Olagner, 2008) qu'il est nécessaire de prendre en compte pour comprendre la légitimité du fondement de ces craintes envers le futur. Dans la deuxième partie, celle de la prospective, nous nous consacrerons à l'étude de la possibilité qu'une ville sans qualité ne soit pas une fatalité, en nous basant sur certains principes de l'urbanisme durable.

## 1. Diagnostic :

Avant d'aborder le sujet des formes urbaines en elles-mêmes dans le cinéma de science-fiction dystopique, la place de la ville dans ces mondes futuristes mérite une analyse. En effet, de nombreux points communs peuvent être mis en évidence. Le plus flagrant est l'omniprésence de l'urbain comme l'exprime Jules Michelet : « *Les représentations urbaines et futuristes (...) dépeignent très souvent une ville « totale », absolue, sans ailleurs à laquelle le monde est réduit. L'urbain, décrit comme une fatalité, y est un univers sans au-delà. L'ailleurs y est un paysage désertique, asséché, sans vie, dans lequel on parque les exclus et les sans-papiers (...) ou bien un eldorado inatteignable* » (Michelet, 2010). La plupart des films présentant des dystopies décrivent la ville comme inévitable. L'extérieure existe souvent, mais est inaccessible comme dans *Soleil Vert* (1973) où le protagoniste principal est obligé de se cacher dans un camion pour quitter la ville, dans *Divergent* (2014) où la ville est entourée d'une immense barrière, ou encore *Hunger Games* (2012) où les villes (ou plutôt les villages, nous y reviendrons plus tard) sont délimités par des barrières électrifiées. Dans le film *Elysium* (2013), la ville recouvre même toute la planète : la seule façon d'y échapper et d'accéder illégalement à une station spatiale en orbite autour de la terre ou vit la population la plus aisée.

## 1.1. Forme urbaine :

Concernant la forme urbaine, nous pouvons voir de nombreux points communs entre les différents films présentant des dystopies. Olganier cite ainsi quatre « *caractéristiques paysagères et sociétales* » récurrentes : « *la densité, la verticalité, le contrôle social et la rationalité scientifique de l'organisation urbaine* » (Olganier, 2008, p.7). La question du contrôle social étant au centre d'un autre chapitre de ce travail, nous en ferons ici abstraction.

### 1.1.1. Densité, promiscuité et verticalité :

Dans *Soleil Vert* (1973), la forte densité est représentée tout au long du film, que ce soit par les escaliers envahis de personnes y dormant (voir image 1) où par les espaces publics bondés. Nous pouvons également déduire que les tablettes de nourriture au centre du film, le « Solyen », existent à cause de cette surpopulation et des difficultés à nourrir une telle densité de population. La première phrase



Image 1 : personnes dormant dans un escalier dans *Soleil Vert* (1974)

apparaissant à l'écran dans le film *Elysium* (2013) décrit la terre comme « *vastly overpopulated* » (largement surpeuplée) avec en arrière-plan une séquence aérienne d'un paysage urbanisé dense à perte de vue dont la fumée et les bruits qui nous parviennent attestent de la présence d'une forte densité de population (voir image 2). Entre l'hôpital plein à craquer, les « favelas » grouillantes de monde et les espaces publics remplis de passants, de vendeurs ambulants et d'habitants désœuvrés, ce film donne un parfait exemple d'une ville surpeuplée, trop dense où la promiscuité est la règle.



Image 2 : scène d'ouverture dans *Elysium* (2013)

Face à la densité et à la surpopulation, les films dystopiques mettent souvent en scène une ville verticale formée d'immenses tours servant à héberger la population. Comme l'explique Jules Michelet : « *la ville dense et compacte, implique une structure spatiale verticale censée répondre aux problématiques d'un habitat concentré et d'une circulation réduite. Le 5<sup>ème</sup> élément de Luc Besson (1996) décrit très bien, par sa « forêt de tours s'enfonçant dans les profondeurs », une architecture verticale extrême et particulièrement compacte (...)* Blade Runner dépeint lui aussi une cité toute en verticalité, d'acier, de béton et de verre où les gratte-ciel obscurcissent l'horizon » (Michelet, 2010). Nous retrouvons également cette verticalité dans les films *Elysium* (2013)(déjà dans la première scène, nous pouvons voir un paysage composé de tours), *Soleil Vert* (1974)(le quartier aisé est formé de tours) et *Brazil* (1985). Ce dernier film est spécialement intéressant car cette verticalité n'est pas seulement visible dans le décor de la vie de tous les jours du personnage principal, Sam Lowry (voir image 3), mais également dans ses rêves. En effet, dans un de ses rêves, nous le voyons en train de voler en direction d'une femme dans un paysage idyllique rempli de verdure et de petites collines lorsque d'immenses colonnes sombres se mettent à sortir du sol (voir image 4).



Image 3 : Ville verticale dans *Brazil* (1985)

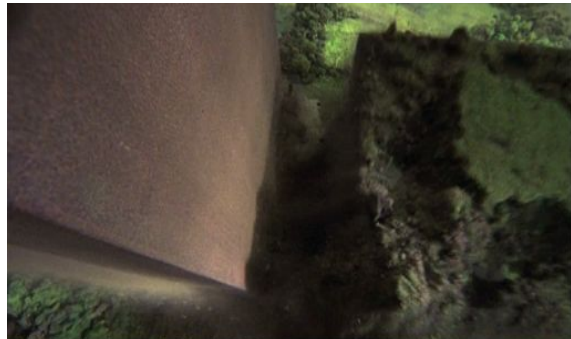


Image 4 : Rêve de Sam Lowry dans *Brazil* (1985)

Nous voyons ensuite la femme emprisonnée dans une cage au milieu de ces colonnes (voir image 5). Cette scène peut être interprétée comme une allégorie de ce que ressent Sam Lowry par rapport à la ville verticale où il vit : sombre, détruisant tout sur son passage, l'éloignant de l'amour et emprisonnant la beauté.



Image 5 : Femme emprisonnée au milieu de colonnes dans *Brazil* (1985)



Cependant, dans plusieurs films comme *Soleil Vert* (1974), *Elysium* (2013) ou encore *Hunger Games* (2012), la ville verticale est réservée au plus riches tandis que le reste de la population vit dans des bidonvilles ou petits immeubles délabrés. Plutôt qu'une remise en question de la présence de la ville verticale dans les dystopies, nous pouvons interpréter cet élément comme une distinction sociale entre les plus aisés, ayant accès au centre-ville, à la hauteur que permettent les gratte-ciels et pouvant ainsi assoir leur domination financière par une domination physique de la ville, et les plus pauvres, vivant « en bas » des tours de la ville verticale et de l'échelle sociale. Cette verticalité est donc la manifestation physique des inégalités, de la domination et du contrôle social présent dans les sociétés mises en scène. Les films dystopiques présentant une ville entièrement verticale placent d'ailleurs les plus riches et les plus puissants au sommet des gratte-ciels et le reste de la population aux étages inférieurs comme nous pouvons le voir dans *Blade Runner* (1982), par exemple. Les tours symbolisent ici aussi les inégalités sociales : la hauteur à laquelle vivent les personnages équivaut à leur niveau social. Nous aborderons plus en détail le thème de la ségrégation socio-spatiale plus tard dans ce travail.

### 1.1.2. Ordre et désordre :

Concernant la « rationalité scientifique de l'organisation urbaine », elle n'est souvent pas visible partout dans les films mettant en scène des dystopies. En effet, dans certains films comme *Soleil Vert* (2012) ou *Elysium* (2013), la ville est présentée comme chaotique, construite avec les moyens du bord, sans aucune planification et ne répondant pas à une organisation rationnelle. Nous pouvons quand même apercevoir dans ces films, lors de très courtes séquences, les quartiers plus aisés qui pourraient, eux, être organisés de façon plus rationnelle. Cette distinction entre l'organisation rationnelle des quartiers riches et le désordre des quartiers pauvres est spécialement visible dans le film *Hunger Games* (2012) où le district minier périphérique où vit l'héroïne est désordonné et semble à nouveau avoir été autoconstruit par les habitants sans aucune rationalité scientifique. À l'inverse, la capitale est extrêmement ordonnée et semble, elle, répondre à une organisation urbaine scientifique. Le film *Brazil* (1985) montre lui aussi une ville majoritairement organisée rationnellement, répondant à une division fonctionnelle de l'espace. Les voies de circulation sont divisées entre les rails du petit métro, les espaces de circulation piétons, etc. Un zonage strict semble également être appliqué avec la distinction entre des zones et bâtiments uniquement résidentiels et d'autres uniquement dédiés à l'administration. Cette ambiance d'ordre et d'organisation est renforcée par la propreté de la ville. Aucun déchet ne traîne par terre, aucune affiche n'est placardée sur les murs et l'espace public ne semble être dédié à aucune activité autre que la circulation. La seule exception à cette organisation rationnelle et à cet ordre est visible lors de

la scène se déroulant dans un quartier pauvre de la ville : nous en revenons donc à la distinction entre les quartiers riches et ordonnés et les quartiers pauvres et chaotiques.

Ces constats peuvent être mis en parallèle avec la réalité des époques durant lesquelles ces films ont été tournés. Même si le paradigme fonctionnaliste tend actuellement à disparaître, il a marqué le siècle passé et reste encore bien présent de nos jours. Il visait à organiser scientifiquement le territoire en divisant les différentes fonctions de la ville pour justement lutter contre les habitats insalubres, la ville chaotique, etc. Ce « combat » entre la ville chaotique et le rationalisme à outrance est présenté de façon hyperbolique dans les films dystopiques en se basant sur une différence sociale et économique. Les plus pauvres vivent dans la ville chaotique, rappelant les conditions de vie du début de la révolution industrielle, et les plus riches dans une ville fortement fonctionnaliste, caricaturant les concepts présents dans la charte d'Athènes et le paradigme urbanistique du siècle passé. Ces films montrent généralement ces deux extrêmes de façon négative comme l'illustre la scène du rêve du film *Brazil* (1985) présentée précédemment.

### 1.1.3. Espaces publics :

Les espaces publics présentés dans les films dystopiques répondent à cette distinction entre la ville chaotique et la ville ultra-fonctionnaliste. Dans les quartiers chaotiques, ces espaces riment avec crime, insécurité, inconfort et promiscuité. Ils sont les lieux de manigances illégales comme nous le voyons dans les films *Soleil Vert* (1974) et *Elysium* (2013), où circuler est difficile et où les citoyens dérangeants sont évacués à l'aide de tractopelles tellement la densité de population est élevée (*Soleil Vert* (1974)). L'espace public dans les quartiers fonctionnalistes, loin d'être présenté de façon positive, est mis en scène comme un espace aseptisé et dénué de vie. Il est généralement réservé à la circulation et ne se prête en aucun cas à la promenade ou à la conversation.

L'exception que nous pouvons trouver dans ces quartiers fonctionnalistes et généralement plus riches se trouve dans les espaces publics tels que les cafés, restaurants et autres, spécialement présents dans le film *Brazil* (1985) par exemple. Ces espaces sont les seuls lieux où il est possible de converser, de s'asseoir, et sont les lieux de vie de ces villes dystopiques. Nous remarquons que ces lieux sont tous des lieux de consommation et qu'ils illustrent bien la commercialisation de la ville présentée dans ces films. Outre le fait que les seuls lieux de socialisation soient des lieux de consommation, nous voyons aussi dans certains films une forte présence de publicités. Un exemple flagrant est visible dans *Blade Runner* où des écrans géants de publicité apparaissent de manière récurrente tout au long du film.



## 1.2. Contrôle social et ségrégation :

Nous allons maintenant nous intéresser aux notions de contrôle social et de ségrégation qui sont des éléments fondamentaux dans les dystopies urbaines du cinéma contemporain. En effet, le contrôle social sur les individus est toujours très fort dans les villes dystopiques et différents moyens sont alors mis en œuvre pour contrôler la population, dont une organisation fragmentée et ségrégative de la ville.

### 1.2.1. Rapports de pouvoir et contrôle social :

Tout d'abord, il nous semble important de préciser que la notion de contrôle social se définit comme « *l'ensemble des moyens (matériels et symboliques) mis en œuvre par une société pour s'assurer de la conformité de ses membres aux normes en place* » (Paugam, 2010, p.55). Le contrôle social est indispensable pour que toute société fonctionne. Cependant, « *pour tenir durablement, les normes sociales ne peuvent être seulement imposées du dehors, elles doivent entraîner l'adhésion des individus qui se font une obligation d'obéir aux règles* » (Paugam, 2010, p.55). Ainsi, une société coercitive avec des relations fortement asymétriques ne pourra pas survivre durablement. Justement, les relations de pouvoir sont souvent fortement inégales dans les villes dystopiques : un petit groupe d'individus privilégiés détient le pouvoir et met en place un système tyrannique pour contrôler la masse de la population. Il existe ainsi une inégalité du contrôle social. Nous pouvons alors voir apparaître « *une frontière entre dominants et dominés, bénéficiaires du contrôle social et victimes de l'ordre social* » (Paugam, 2010, p.56). Plusieurs éléments sont dès lors récurrents dans plusieurs films : un leader despotique, des lois inégalitaires ou encore des forces armées violentes mises en place par le gouvernement pour contrôler la population (*Brazil (1985)*, *Soleil Vert (1974)*, *Elysium (2013)*, *Hunger Games (2012)*).

Dans *Hunger Games (2012)*, le contrôle du gouvernement sur la population est très fort. Le système politique en place est en effet une dictature, avec un « président » totalement tyrannique et une police violente qui opprime la population. De plus, la population est tenue à l'ordre grâce à la peur des *Hunger Games*. Dans *Brazil (1985)*, nous pouvons également observer la présence d'un gouvernement totalitaire et oppressif, bien que totalement inefficace. Celui-ci est organisé en de grandes institutions bureaucratiques inhumaines. La surveillance et le contrôle des individus sont constants et ces derniers sont alors totalement impuissants face aux institutions oppressives (Warner, 2002). Cette idée de contrôle constant de la population se retrouve également dans *Elysium (2013)*. En effet, la population défavorisée est tenue sous contrôle par la présence de robots au service de la partie riche de la population mondiale. De plus, les contrôles d'identités sont fréquents et les caméras de surveillance sont omniprésentes.

Dans *Blade Runner* (1982), nous n'assistons pas à une situation de dictature, mais la société est totalement contrôlée par le système oligarchique qui est au pouvoir. Dès lors, les différences sociales sont exacerbées : « *Tyrell, qui possède le pouvoir économique et politique, y règne en maître, du haut de sa tour ; viennent ensuite les forces de l'ordre qui font régner sa loi ; puis, les exploités qui travaillent pour lui ; enfin, tous les laissés pour compte* » (Hugron, 2011). Comme nous allons le voir, les différences sociales se traduisent alors spatialement dans la forme de la ville.

### 1.2.2. Inégalités, fragmentation et ségrégation :

Les relations de pouvoir asymétriques des sociétés dystopiques vont influencer l'organisation socio-spatiale de la ville et l'accès à la centralité. Ainsi, les inégalités sociales vont se traduire spatialement dans l'organisation de la ville. Les systèmes totalitaires des dystopies créent alors souvent des villes inégalitaires, fragmentées et fortement ségréguées. La fragmentation urbaine « *suggère une accentuation, un accroissement de différences préexistant entre groupes socio-économiques et/ou nationaux ou ethniques* » (Rhein, Elissalde, 2004, p.115). Ainsi, « *la ville ne formerait plus une entité spatiale cohérente, du fait de la marginalisation sociale et des situations d'exclusion vécues par une part importante de la population de certains quartiers* » (Rhein, Elissalde, 2004 p.120). La notion de fragmentation s'oppose à celle d'intégration urbaine « *qui évoque le maintien de liens de solidarité et d'interdépendance entre les parties de l'ensemble métropolitain [...] permettant à ses habitants de "faire société"* » (Séguin, 2011, p.70). En outre, la ségrégation socio-spatiale peut être définie comme un phénomène constitué de « *processus qui créent des distances tant physiques que mentales entre différentes catégories de population, freinent ou empêchent la circulation ou la communication entre elles, et "enferment" les gens dans un milieu social et/ou dans un espace déterminé* » (Capron, 2006, p.4). Une ville ségréguée est donc une ville fragmentée spatialement et socialement.

La ségrégation socio-spatiale et la fragmentation urbaine servent alors à contrôler la population. Dès lors, les inégalités sociales sont exacerbées par la présence de limites spatiales et territoriales très marquées (*Brazil* (1985), *Soleil Vert* (1974), *Hunger Game* (2012), *Divergent* (2014)) (Quillent, 2013). Dans ces différents films, les barrières sociales et les barrières spatiales se recouvrent et « *la fragmentation physique contribue alors à l'accentuation de processus de fragmentation sociale* » (Rhein, Elissalde, 2004, p.119).

Dans *Hunger Games* (2012), la société est totalement fragmentée. Spatialement, on remarque une séparation extrême entre les individus privilégiés et les individus pauvres qui n'ont aucune liberté. En effet, les dominants vivent dans le *Capitol*, une grande métropole centrale où se situe le siège du pouvoir et où se regroupent toutes les richesses. Les dominés, quant à eux, sont

répartis sur tous le pays dans douze districts ayant chacun une affectation spécifique servant à la production (miner le charbon, cultiver la terre, pêcher du poisson, construire des armes, etc.). Plus les districts sont pauvres, plus ils sont éloignés du centre. Ainsi, la ville de *Hunger Games* symbolise l'étalement urbain poussé à son maximum. La population, cantonnée dans les districts situés en périphérie et offrant une faible qualité de vie, n'a pas accès à la ville centrale et ne peut donc pas profiter des aménités offertes par celle-ci (voir image 6). De plus, la seule manière d'accéder au centre est par des moyens de transports totalement contrôlés par le *Capitol*, ce qui crée une barrière infranchissable pour la population défavorisée.



Image 6 : Le Capitol (à gauche) et le District 12 (à droite) dans *Hunger Games* (2012)

La fragmentation extrême de la ville se retrouve également dans le film *Divergent* (2014), qui dépeint une ville de Chicago totalement tombée en décrépitude. En effet, les individus y sont séparés en cinq factions qui valorisent chacune des attitudes différentes (courage, intelligence, gentillesse, altruisme ou honnêteté). Ces cinq factions vivent dans des quartiers totalement séparés et donc n'interagissent presque jamais entre elles. En outre, tout comme dans *Hunger Games* (2012), chaque faction a un rôle précis dans la société : cultiver la terre, développer le savoir, défendre la ville ou alors rendre la justice. A l'adolescence, les individus doivent choisir à quelle faction appartenir et doivent dès lors se comporter conformément aux valeurs de leur faction. On remarque ici que la liberté, la différence et la mixité sociale n'existent pas du tout et que la vie des individus est totalement contrôlée par le système. Les barrières entre les factions de la société sont autant sociales que spatiales.

Finalement, c'est une fragmentation et une ségrégation socio-spatiale extrêmes qui sont mise en avant dans le film *Elysium* (2013). En effet, les riches ont fui la Terre et vivent dans une navette spatiale où ils ont totalement reconstruit une ambiance suburbaine avec une bonne qualité de vie : maisons individuelles, piscines, jardins. En revanche, les pauvres sont condamnés à vivre sur une Terre désolée et polluée. Le film dépeint ainsi une ville de Los Angeles totalement délabrée, tel un bidonville géant. Nous pouvons donc dire que la ségrégation socio-spatiale est poussée à

l'extrême, car les riches ont carrément quitté la Terre et les pauvres sont condamnés d'y vivre dans des conditions de vie déplorables sans moyens d'y échapper (voir image 7).



Figure 7 : Maison suburbaine recrée dans une station spatiale (à gauche) et ville de Los Angeles (à droite) dans *Elysium* (2013)

### 1.2.3. Un système non-durable :

Comme nous l'avons vu, la violence est omniprésente dans les sociétés dystopiques représentées dans le cinéma. L'oppression et la répression de la population font partie du quotidien et les apories et les injustices créées par le système le conduisent alors souvent à sa propre destruction. Dans plusieurs films, le héros va ainsi se dresser contre le système, apparaissant comme la voix d'une population opprimée. Certains vont choisir la fuite (*Blade Runner* (1982), *Brazil* (1985)), d'autres vont lancer un mouvement de révolte et amener à un anéantissement du système (*Hunger Games* (2012), *Divergent* (2014), *Elysium* (2013)). L'écroulement du système montre alors bien qu'une ville ségrégative et fragmentée n'est pas durable.

Pour conclure, nous pouvons noter que ces représentations dystopiques de la ville du futur révèlent les peurs existantes dans la société à propos du futur des villes. Par effet miroir, elles montrent que l'on ne veut pas d'une ville ségrégative, fragmentée et où les individus sont sous le contrôle omniprésent d'un pouvoir tyrannique. La ville du futur doit être une ville vivante, faite d'interactions sociales et de mixité sociale et fonctionnelle.

### 1.3. Nature :

Nous allons aborder ici le thème de la nature dans un sens assez large puisque nous traiterons non seulement de sa relation avec la ville, de la représentation de la nourriture, mais également de la problématique du climat, celle de la pollution, et la question de la virtualité de la nature.

Avant tout, il est important de considérer le contexte socio-historique qui met en avant la problématique de la nature. En effet, c'est dans les années septante qu'a lieu la première crise de l'énergie, marquant la fin des trente glorieuses. On passe de la volonté d'un développement

économique rapide à une prise de conscience du besoin de défendre l'environnement, dont on tire trop de ressources sans aucune réflexion. C'est à partir de 1990, que la problématique du réchauffement climatique est aussi mise sur le devant de la scène politique et devient un élément majeur (Merlin, Choay, 2010). L'on peut donc affirmer que la thématique de la nature est bien présente dans le corpus cinématographique que nous avons choisi et c'est une question que l'on retrouve encore dans les films aujourd'hui. La thématique de la nature remet en questions les modes de vie, mais aussi les modes de constructions. et nous allons voir comment elle est représentée dans ces films.

### 1.3.1. Relation ville – nature :

Tout d'abord, il paraît essentiel de remarquer à quel point la nature n'est souvent que peu présente dans ces films, exception faite pour *Hunger Games*. Mais prenons en premier *Brazil*, car il n'y a aucune trace de nature. Tout est gris, tout est ville, il n'existe pas d'interpénétration entre ces deux entités. La ville n'est que ville, tandis que la nature n'existe plus. Nous pensons qu'un certain moment du film est très représentatif de cette relation. Cela se passe quand les deux personnages principaux sont en cavale dans leur camion : ils traversent un passage entre deux villes. Ce passage pourrait être environné de nature. Or, il n'y en a nullement, ce n'est qu'une longue route est bordée de panneaux publicitaires qui cachent la désolation des alentours. Les personnages et donc les citoyens ne peuvent voir que les panneaux publicitaires, tandis que la caméra monte en contre-plongé et donne ainsi une vue d'ensemble sur ce qui est présent derrière les panneaux : rien, une nature qui a dû être là, mais ne l'est définitivement plus (voir image 8).



Image 8 : Absence de nature dans *Brazil* (1985)

Ainsi, la qualité urbaine que peut apporter la verdure dans une ville est remplacée par une surenchère de pression consommatrice, une manière de faire oublier que la nature n'existe plus. D'ailleurs, il paraît important de noter que le sujet de la nature n'est absolument pas abordé par les personnages du film. Les citoyens semblent l'avoir totalement oubliée.

Dans *Blade Runner* (1982), la nature a également presque disparu au profit d'une ville sans limite. La seule possibilité de partir de la ville est d'aller dans l'espace. La nature n'y a donc pas de place non plus. De par sa disparition, si elle n'est pas déjà totale, elle représente une distinction sociale pour qui peut la fréquenter (Olagnier, 2008).

De ce fait, dans *Soleil Vert (1974)*, elle devient un bien plus que rare, et est sanctuarisée. La nature doit être sauvegardée de la ville par une séparation totale. C'est pourquoi dans *Soleil Vert (1974)*, les dernières plantes sont devenues d'une importance capitale et sont toutes regroupées sous une tente protectrice, afin de les sauvegarder. Il est mentionné dans le film qu'auparavant, c'était un parc, mais que dorénavant, ce sont les derniers arbres de toute la ville. C'est ainsi que cela devient un privilège de pouvoir les voir, d'y avoir accès. Nous pouvons aussi remarquer la non présence de l'eau dans *Soleil Vert (1974)*. Des canaux sont construites, mais l'eau y stagne, réduite à quelques flaques, tout sauf une réelle trame bleue.

Le film *Hunger Games (2012)* est l'inverse des films présentés jusqu'à maintenant, la nature y est abondante. Cependant, celle qui entoure les villages n'est pas accessible. C'est un crime d'y aller, les forêts sont délimitées par des grillages alors même qu'elles regorgent de quoi chasser et donc de se nourrir pour une population qui n'a pas assez à manger. Lorsque les personnages principaux voyagent jusqu'à la ville centrale, il est intéressant de noter que les différents villages et la ville sont en fait enclavés dans la nature. Seule la ligne de chemin de fer relie les différents endroits habitables. Ainsi, il n'y a pas de continuité urbaine visible, mais bien une nature qui est clairement séparée de la ville. Car, comme le remarque Olagnier (2008), bien souvent dans ces films de science-fiction, la ville représente la civilisation qui s'est développée au détriment de la nature.

La meilleure représentation que nous pouvons citer est le rêve que le personnage principal fait dans *Brazil (1985)*. Il y voit des blocs d'immeubles qui s'élèvent dans le ciel, surgissant de la terre, la détruisant de toutes parts. C'est vraiment la représentation de la ville destructrice dans toute sa splendeur et le personnage en est terrorisé.

Le film *Elysium (2013)* est intéressant car, comme expliqué dans le point précédent, il est basé sur la séparation entre les pauvres et les riches. La nature, si elle est présente, représente alors la société recréée expressément pour les riches. Elle est donc un élément désirable sur la nouvelle planète, elle est montrée comme positive. Tandis que sur la Terre délaissée aux pauvres, le paysage est constitué d'une ville à perte de vue sans aucune vraie trace de nature qui permettrait de dire qu'il existe des espaces verts, ce qui est donc négatif.

La spécificité du film *Hunger Games (2012)*, que nous avons vue précédemment et qui concerne la présence plus qu'avantageuse de nature, est à mettre en relief avec l'aspect de technologie avancée. En effet, dans les villages surbordonnés, la nature est présente sous son côté naturel, c'est-à-dire sous forme de forêts étendues les entourant, où tout contrôle semble impossible. Mais une fois que les personnages découvrent la ville centrale, la nature se retrouve virtualisée jusqu'à son contrôle total dans l'arène où se déroulent les jeux. En effet, lorsque le

personnage principal se retrouve dans sa chambre d'hôtel, elle peut allumer des écrans superposés aux fenêtres. Ainsi, elle peut choisir la vue qu'elle désire : un espace public où les gens circulent, ou bien un paysage de forêt vierge. La nature est donc bien présente dans la ville, mais elle n'en est qu'un fac-similé. Tout comme dans l'arène, le paysage représenté est celui d'une forêt vierge où les différents personnages se chassent entre eux. Mais cette nature n'est que simulation puisque ce sont des ingénieurs derrière qui la maîtrisent et décident de jouer avec les différents éléments naturels. Une maîtrise totale de la nature par les élites par une avancée toujours plus grandissante de la technologie peut donc nous sembler faire partie des dystopies urbaines présentes dans les films de science-fiction.

### 1.3.2. Nature et nourriture :

Cette non-présence de la nature est aussi représentée à travers la nourriture. Dans *Soleil Vert* (1974), c'est l'entreprise Soyent qui a le monopole et vend ses des pastilles de la taille d'un savon, dont la couleur dépend du jour de vente - aux citoyens qui ne mangent ainsi plus rien de naturel. C'est pourquoi le personnage principal est émerveillé lorsqu'il rapporte quelques légumes à la maison qu'il a volés chez une victime plus riche. La nature est devenue un bien rare et donc de grande valeur commerciale. Elle n'est pas accessible à tous, elle est un privilège et induit ainsi une discrimination sociale.

Dans *Brazil*, cela semble même aller plus loin, car dans les restaurants de luxe, les plats ne sont qu'une bouillie avec des noms de mets. Au final, ce n'est que la couleur qui change selon la commande qui a été faite. Cela est d'autant plus accentué que les différents plats sont également désignés par des numéros. Comme l'affirme W. Warner (2002) la nourriture n'est en fait qu'un fac-similé. Elle ressemble aux plats d'origine sans y ressembler vraiment, car l'artifice induit par cette technologie prédominante enlève toute possibilité de vouloir une présence de produits naturels. La nature est rendue inaccessible et est poussée à être oubliée, au profit de l'artifice.

### 1.3.3. Réchauffement climatique :

La problématique de la nature peut également être représentée par le climat général de ces villes de science-fiction. En effet, le réchauffement climatique est bien présent dans plusieurs de ces films. Tout d'abord dans *Soleil Vert* (1974), la température semble des plus hautes vu l'état de transpiration de tout personnage qui met un pied hors des pièces climatisées. La climatisation n'est évidemment possible que pour les plus riches, et le climat favorise ainsi les inégalités entre la population. Il fait donc toujours chaud, et comme la majorité des citoyens sont forcés de vivre dans la rue, la représentation d'une nature qui n'est plus contrôlable mais qui a été causée par les actions humaines, n'est que plus accentuée.



Dans *Blade Runner* (1982), les difficultés avec le climat sont aussi présentes mais représentées autrement. En effet, il fait toujours noir en ville, que ce soit le jour ou la nuit, tout comme la pluie qui est constante. C'est donc la constance de ce climat mitigé qui représente la peur actuelle d'aller vers une météorologie toujours plus semblable, quelle que soit la localisation sur la planète, quelle que soit la saison. Chaque jour ressemble à celui d'avant, et non pas parce que la nature a été maîtrisée par l'homme, mais bien parce que les actions humaines ont une incidence certaine mais non prévisible sur le futur. Ainsi, même si les représentations peuvent différer selon les films, la crainte d'un climat totalement dégénéré y est toujours présente.

#### 1.3.4. Pollution :

Il est évidemment impossible de se référer aux changements climatiques sans faire mention du problème de la pollution. Celle-ci est d'ailleurs à mettre en lien avec les changements climatiques. La peur de la disparition de la nature par une trop grande pollution humaine est contextualisée dans une société fonctionnaliste où la voiture est le transport le plus répandu et pour lequel tout est aménagé. Les gaz qui s'en échappent sont représentés par de grands nuages de fumées noirs comme c'est le cas dans *Brazil* (1985). Il y a aussi la pollution des rues qui est visible à travers des amas de déchets sur les trottoirs. C'est pourquoi dans ce film, il est intéressant de noter l'invention de cabines à air frais publiques. Elles ont la même forme que les cabines téléphoniques de l'époque du film, sauf



Image 9 : Pollution dans *Soleil Vert* (1974)

qu'il est inscrit « air frais » au-dessus et qu'il est possible de respirer dans un masque à oxygène.

Dans *Soleil Vert* (1974), la pollution est visible dès le début du film qui commence par une série d'images représentant l'évolution de la ville à travers l'histoire et comment elle en est arrivée à la situation actuelle (voir image 9). Plusieurs de ces images représentent une pollution, que ce soit

de l'air (des centrales qui rejettent de la fumée), de l'eau (des rivières remplies de déchets), ou simplement des sols (des entassements de divers objets de consommation de masse tels que les voitures). La pollution est également présente lors des scènes du film dans les espaces publics. Il y a des déchets un peu partout dans les rues, et un brouillard permanent, représentant ainsi un air suffocant et malsain. Dans *Blade Runner* (1982), la pollution de la ville est la première vision donnée à regarder aux spectateurs. On peut y voir des cheminées qui crachent du feu, mais aussi la pollution lumineuse environnante causée par les innombrables lumières allumées puisque la ville est toujours plongée dans le noir.

## 2. Prospective :

Dans cette deuxième partie nous allons voir en quoi l'urbanisme tel qu'il se pratique aujourd'hui fait espérer qu'une ville « sans qualité » telle qu'elle est représentée dans les films dystopiques n'est pas une fatalité. En effet, les urbanistes se préoccupent aujourd'hui de construire une ville durable de qualité. L'idée de « qualité urbaine » est alors fondamentale. Il faut que la ville offre un cadre de vie de bonne qualité pour les habitants. Ainsi, les urbanistes définissent cinq dimensions au cœur de la qualité de vie : l'intensité (tendre à un équilibre entre espace public et privé, entre diversité et spécialisation et entre les « pleins » et les « creux »), la convivialité (réfléchir à l'ergonomie et à l'hospitalité de l'espace), la solidarité (réfléchir à la cohérence et la congruence entre les espaces), l'accessibilité (réfléchir aux normes d'accès, les usages et les pratiques dans l'espace public) et les opportunités (réfléchir à la mixité fonctionnelle et à la multimodalité des espaces) (Mager, 2014). En outre, il faut noter que la notion de qualité urbaine a évolué au cours du temps. Elle n'a pas été la même selon la période étudiée. Comme nous nous intéressons à ce qui nous est contemporain dans ce travail, il est nécessaire de remarquer que la notion de qualité urbaine actuelle est notamment reliée à toutes les questions d'écologie et de développement durable suite aux crises énergétiques et à la prise de conscience environnementale.

### 2.1. Densification :

Nous voyons qu'actuellement l'urbanisme vise à densifier les villes pour éviter l'étalement urbain. Mais cette idée en vogue de ville dense ne nous entraîne-t-elle pas vers ce futur peu désirable de promiscuité, de densité élevée et de verticalité ? En voulant éviter l'étalement urbain, n'allons-nous pas vers une ville « totale », verticale et dense dont l'extérieure est inatteignable car sanctuarisée ?

Face à ces questionnements mis en scène dans les films dystopiques, plusieurs réponses peuvent être apportées. Tout d'abord, l'augmentation exponentielle de la population et les problèmes de surpopulation, qui effraient l'humanité depuis les écrits de Thomas Malthus au début du XIXe siècle, ne semblent pas coïncider avec les projections démographiques actuelles. Selon ces dernières, l'augmentation de la population mondiale ralentit et ne devrait pas devenir problématique (United Nations, 2010). Du point de vue urbanistique, la tendance actuelle est, certes, à la densification du bâti existant, mais surtout à une densification de qualité de l'espace urbain. Le terme complexe de qualité se rapporte ici à la qualité de vie et est la clé nous éloignant de ces dystopies où règne une promiscuité inconfortable. La qualité de vie est un concept subjectif et relatif qui ne peut être réduit à un calcul de densité : la qualité de vie dans un espace densément habité n'est pas forcément inférieure à celle d'un endroit à faible densité. Premièrement, la densité a des

avantages comme un plus grand nombre d'opportunités (sociales, économiques, etc.). Deuxièmement, la densité est ressentie de façon différente. Le fameux exemple d'une parcelle contenant une tour en son centre et d'une parcelle de même taille remplie de plusieurs petites habitations ayant toutes les deux la même densité d'habitants illustre bien ce cas. À densité objective égale, la densité ressentie semble plus élevée dans la parcelle où se trouve

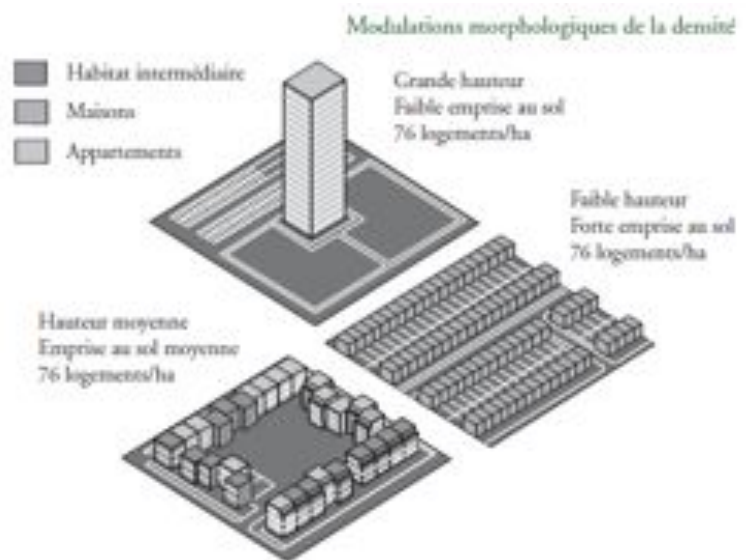


Image 10 : Densité objective / densité ressentie (Simon, 2011)

la tour que dans celle où se trouvent les petits immeubles (voir image 10). L'urbanisme actuel, en s'intéressant au concept de qualité de vie, aborde donc les questions de la densité sous leur angle subjectif dans le but d'arriver à densifier le bâti tout en améliorant la qualité de vie et donc en évitant de créer un sentiment de promiscuité.

## 2.2. Espace public :

Dans une optique de meilleure qualité de vie et d'une vie de quartier plus intense, l'espace public tient une place très importante dans l'urbanisme contemporain. Cet espace a été négligé durant plusieurs décennies ou transformé en espaces réservés à la circulation ce qui explique la mise en scène d'espaces publics aseptisés et dénués de vie dans les films dystopiques. L'un des objectifs de l'urbanisme durable est alors de revaloriser les espaces publics pour créer de la qualité urbaine. Nous voyons actuellement de nombreux projets de requalification d'espaces publics ou de créations de nouveaux espaces publics dans le but justement d'améliorer la qualité de vie des quartiers les environnant et d'éviter les scénarios présentés dans les films dystopiques. Les espaces publics sont passés du statut d'espaces délaissés, résiduels à celui de vides structurants à partir desquels la ville se construit.

## 2.3. Mixité fonctionnelle et mixité sociale :

S'opposant aux notions de contrôle social, de ségrégation socio-spatiale et de fragmentation urbaine, l'urbanisme durable a plutôt pour objectif de développer une ville mixte et intégrée. En effet, la convivialité, la solidarité, et la mixité sont notamment des éléments clés pour construire la

qualité urbaine. Nous allons ici traiter plus précisément de la mixité fonctionnelle et de la mixité sociale.

Premièrement, l'urbanisme durable va privilégier une forte mixité fonctionnelle de l'espace urbain. Ceci s'oppose aux situations urbaines des films comme *Hunger Games* (2012) ou *Divergent* (2014) où la société est totalement fragmentée et où l'on observe une forte spécialisation fonctionnelle des activités. En opposition avec les films dystopiques mettant en scène des quartiers fonctionnalistes, aseptisés et sans place pour la vie sociale, l'urbanisme actuel tend à créer des quartiers mélangeant les diverses fonctions de la ville, limitant ainsi les déplacements et favorisant une vie de quartier plus intense. Ainsi, la Charte d'Aalborg, adoptée en 1994 par les participants de la Conférence européenne sur les villes durables, fixe notamment la mixité fonctionnelle comme un des principes fondamentaux des villes durables. Cela s'oppose aux idées de zonage et de politiques sectorielles, centrales dans la ville fonctionnaliste définie en 1933 dans la Charte d'Athènes par les urbanistes modernes (Da Cunha, 2014). Selon Antonio Da Cunha, « *la qualité urbaine [...] est corrélée avec le nombre et la diversité des fonctions : équipements, commerces, "symbolisateurs", emblèmes paysagers, etc.* » (Da Cunha, 2014, p.45). Lors de la construction d'un quartier durable, les urbanistes vont alors se préoccuper d'y introduire non seulement des logements, mais également des emplois, des commerces, des équipements collectifs, des lieux de loisirs ou encore des services de proximité. Cette mixité fonctionnelle est indispensable pour lutter contre l'étalement urbain. En effet, une disjonction des fonctions urbaines entraîne une augmentation de la demande de déplacements, une augmentation de la motorisation, des gains de vitesse, une contraction espace-temps, ce qui pousse à l'extension du marché foncier et donc à augmenter l'étalement urbain (Da Cunha, 2013). Ainsi, la mixité fonctionnelle permet de lutter contre les conséquences négatives de l'étalement : conséquences sociales (comme l'amplification des divisions sociales de l'espace ou la dégradation de la qualité de vie dans les centres), les conséquences économiques (comme les dépenses pour l'entretien des réseaux ou l'accroissement de la fiscalité) et environnementales (comme la consommation de sol ou l'augmentation de la pollution et des émissions de gaz à effet de serre) (Da Cunha, 2013).

Deuxièmement, la mixité sociale, que l'on peut définir comme « *la distribution uniforme des différentes catégories de populations dans l'espace* » (Epstein, Kirzbaum, 2003, p.1), est une dimension fondamentale pour construire une ville dite « durable » de qualité. Ainsi, Antonio Da Cunha affirme que « *la mixité sociale est un principe majeur des projets d'urbanisme durable dont la fonction instrumentale consisterait à assurer l'accessibilité au logement et à un cadre de vie de qualité à une diversité de catégories de population* » (Da Cunha, 2010, p.1). Dès lors, l'objectif sera de favoriser l'accès au logement pour différents types de population en proposant notamment une aide

financière aux plus défavorisés, dans le but de diminuer le rôle de la variable économique dans le choix du logement (Da Cunha, 2010, p.1). Dans le but d'arriver à un mélange social idéal la préoccupation sera alors de « *définir toutes sortes de quotas d'accès au logement (socioprofessionnels, intergénérationnels, ethniques, etc.) dans les périmètres à aménager* » (Da Cunha, 2010, p.1). Les objectifs de mixité présents dans les projets de quartiers durables participent alors à lutter contre la ségrégation socio-spatiale et la fragmentation urbaine. Le but est de créer une ville permettant la cohabitation, la convivialité et l'échange social.

## 2.4. Nature en ville :

La nature est un élément essentiel pour la qualité urbaine : les trames vertes et bleues ne sont plus considérées comme des vides mais sont devenus des éléments structurants de la ville. C'est là que l'on voit toute la différence entre les films de science-fiction et les projets urbanistiques : la relation entre la ville et la nature n'est pas celle d'une opposition, d'une fragmentation, mais bien celle d'une interpénétration et d'une collaboration. En fait, la notion de qualité de la ville sert à protéger aussi la nature. Car si la population est convaincue d'avoir une vie de qualité en ville, l'étalement urbain, et donc la destruction de la nature peut être endiguée. C'est pour cela que les défenseurs de la nature ont changé de stratégie pour sauver cette dernière. Tout d'abord, ils représentaient la ville comme celle dans les films de science-fiction : destructrice, laide et malsaine. Et puis, ils se sont rendus compte que la nature a besoin de la ville pour sa propre protection : si elle est de qualité, y vivre n'est pas une obligation mais une envie (Salomon, 2010). C'est donc bien une interpénétration entre ces deux entités qui est promulguée aujourd'hui afin d'accroître la qualité urbaine. On parle alors de nature *en* ville et plus de nature *contre* la ville.

## 2.5. Energies durables :

La pollution de la ville est également une préoccupation de l'urbanisme durable. Ainsi, la mobilité douce et les énergies vertes sont fortement mises en avant dans les quartiers durables. Ainsi, le principe de mobilité douce remplace la toute-puissante voiture du fonctionnalisme. Par la marche à pieds, le vélo, les transports publics et autres modes doux alternatifs mis en avant, la pollution pourrait se voir diminuer et ainsi, la qualité de l'air ambiant s'améliorer.

Les trames vertes et bleues sont également importantes pour des questions de qualité de l'air puisqu'elles favorisent sa bonne circulation, et donc diminue la stagnation des particules. La nature n'est donc pas seulement une mode esthétique, mais bien un élément qui rend la ville plus saine si elle y est présente.

La protection des ressources énergétiques se ressent aussi dans la multiplication des labels qui certifient l'écologie des bâtiments. Les matériaux, la construction, le fonctionnement, la destruction : tout est pensé de manière écologique dans les projets urbains. Ainsi, la conservation des ressources est favorisée. Cette émergence de construction durable peut se faire à plusieurs échelles : qu'elle soit pour un bâtiment, ou pour un quartier entier, le but est qu'avec le temps, cela s'étende et permette d'arriver à une ville durable dans son ensemble.

## Conclusion

En se basant sur les trois thèmes que nous avons énoncés dans l'introduction, nous avons démontré que l'on retrouve, au sein des dystopies, des caractéristiques paysagères et sociétales récurrentes. En effet, comme il l'a été exposé ci-dessus, les films dystopiques présentent les villes du futur de manière négative. Ainsi, ces villes sont densément peuplées et verticales, où une distinction claire est faite entre quartiers riches, structurés et organisés, et quartiers pauvres, où le désordre est roi. Ce sont des espaces fragmentés où de fortes inégalités spatiales demeurent. La mixité sociale est inexistante et l'usage de la force pour contrôler la population y est répandu. Finalement, la nature a disparu ou est devenue un bien rare. Cette perte va de pair avec des problèmes météorologiques et des problèmes de pollution, accentuant ainsi le côté négatif de ces cités du futur. La ville est devenue un endroit malsain et invivable.

Les villes dystopiques doivent alors être vues comme des représentations sociales. Elles sont un produit de l'imaginaire occidental, ainsi qu'un support de ses symboles et de ses valeurs. Ainsi, les dystopies urbaines sont construites en fonction du contexte historique social et culturel dans lequel les films sont produits. L'intérêt des films de science-fiction réside alors dans le fait que ces dystopies témoignent de nos peurs à propos du futur de la ville en fonctionnant comme une « *contre-analyse de la société* » (Olagnier, 2008, p.10). Il est alors possible d'identifier un important parti pris de la part de certains réalisateurs en faveur d'une représentation dépréciative de la ville du futur (Olagnier, 2008).

Cependant, qui tend à être considéré dans l'imaginaire occidental comme étant une fatalité, n'est pas, au prisme de l'urbanisme contemporain, le seul chemin qui s'impose. Comme il l'a été explicité plus haut, la qualité de vie et la qualité urbaine sont devenues centrales en matière de planification. Les trames vertes et les espaces publics sont devenus dans l'urbanisme d'aujourd'hui, des éléments centraux de la planification. La nature n'est plus pensée en opposition à la ville mais bien en interpénétration de celle-ci et les espaces publics ne sont plus des résidus mais bel et bien des espaces créant de la qualité urbaine. En outre, l'intensité, la convivialité, la mixité ou encore

l'hospitalité des espaces sont des moyens d'instaurer une qualité urbaine et d'éviter d'aller vers une ville destructrice, injuste et inégalitaire.

La question est alors de savoir si construire la ville durable est un défi que la société saura relevé. En effet, bien que la densification et l'intensité urbaine soient prônées par l'urbanisme durable, les habitus comportementaux des individus sont difficiles à changer. L'idéal d'une maison individuelle avec piscine et jardin reste majoritairement présent dans notre société et cela est totalement contraire aux objectifs de ville compacte affichés par l'urbanisme durable.



## Bibliographie

- Capron, G., (dir.) (2006). *Quand la ville se ferme, Quartiers résidentiels sécurisés*. Paris : Bréal, 288 p.
- Chavet, J.-P., (dir.) (2000). *Dictionnaire de géographie humaine*. Paris : Liris, 191 p.
- Da Cunha, A., (et al.) ( 2010). De la mixité sociale à la justice urbaine . *Vues sur la ville*, dossier n° 25, novembre 2010, Institut de Géographie, Université de Lausanne [en ligne]. URL : [http://www.unil.ch/webdav/site/ouvdd/shared/VsV/vues\\_sur\\_ville\\_no25\\_2010.pdf](http://www.unil.ch/webdav/site/ouvdd/shared/VsV/vues_sur_ville_no25_2010.pdf) (consulté le 19 mai 2014)
- Da Cunha, A., (2013). *Formes et structures de la ville contemporaine*, cours du 10 octobre 2013, Université de Lausanne
- Da Cunha, A., (2014). *Ecoquartier et urbanisme durable : expériences européennes*, cours du 5 mai 2014, Université de Lausanne
- Epstein, R., Kirzbaum T. ( 2003). L'enjeu de la mixité sociale dans les politiques urbaines . Extrait de *Regards sur l'actualité - Compétitivité de la France*, Paris : La documentation française [en ligne]. URL : <http://www.acadie-reflex.com/publications/txt174.pdf> (consulté le 19 mai 2014)
- Feigelson, K., (2006). Thierry Jousse, Rhierry Paquot, dirs, La ville au cinéma . *Questions de communications*, vol 9 [en ligne]. URL : <http://questionsdecommunication.revues.org/7956> (consulté le 19 mai 2014)
- Gregory, D., Johnston, R., Pratt, G., (2009). *Dictionary of Human Geography (5th Edition)*, Hoboken : Wiley-Blackwell, 1070 p.
- Hugron, P., (dir.) (2011). *Le Courrier de l'Architecte – Les dystopies urbaines dans le cinéma de science-fiction : Blade Runner* [en ligne]. URL : [http://lecourrierdelarchitecte.com/article\\_2097](http://lecourrierdelarchitecte.com/article_2097) (consulté le 20 mai 2014)
- La Rocca, F., (2005). « L'esthétique de la ville au cinéma ». Séance du 28 janvier 2005, Groupe de Recherche sur l'Image en Sociologie [en ligne]. URL : <http://www.ceaq-sorbonne.org/node.php?id=1121&elementid=798> (consulté le 20 mai 2014)
- Mager, C., (2014). *Qualité de vie et écologie politique*. Cours du 14 avril 2014, Université de Lausanne
- Merlin, P., Choay, F., (2010). *Dictionnaire de l'urbanisme et de l'aménagement*. Paris : Presses Universitaires de France
- Michelet, J., (2010). *Cinéma de science-fiction et imaginaires de la mobilité* [en ligne]. URL : <http://www.villeetcinema.com/cinema-de-science-fiction-et-imaginaires-de-la-mobilite/> (consulté le 18 mai 2014)
- Olagnier, P.-J., (2008). *Les dystopies urbaines dans le cinéma de science-fiction. Mise en regard des représentations spatiales de la ville dans les cinémas européens et américains*. Support de cours, Université de Picardie Jules Verne [en ligne]. URL : [http://www-ohp.univ-paris1.fr/Textes/Olagnier\\_3.pdf](http://www-ohp.univ-paris1.fr/Textes/Olagnier_3.pdf) (consulté le 18 mai 2014)
- Paugam, S., (dir.) (2010). *Les 100 mots de la sociologie*. Paris : Presses Universitaires de France, 128 p.

Quillent, A., (2013). *Futur Antérieur – Architecture et dystopie* [en ligne]. URL : <http://futuraanterior.tumblr.com/post/46282279760/architecture-et-dystopie> (consulté le 20 mai 2014)

Rhein C., Elissalde, B., (2004). « La fragmentation sociale et urbaine en débats ». *L'information géographique*, vol. 68, no 2, pp. 115-126.

Rodriguez, Nogueira F., (2009). *La société totalitaires dans le récit d'anticipation dystopique, de la première moitié du XXe siècle, et sa représentation au cinéma*. Thèse de doctorat, Université de Nancy 2, École Doctorale Langage, Temps, Société

Salomon Cavin, J., (et al.) (2010). « La ville des défenseurs de la nature : vers une réconciliation ? ». *Natures Sciences Sociétés*, pp. 113-12

Séguin, A.-M., (2011). « Les quartiers: des lieux de fragmentation? ». *Cahiers de géographie du Québec*, vol. 55, no 154, pp. 69-73.

Simon, (2011). *Densité bâtie à Paris (opendata)* [en ligne]. URL : [http://www.empreinte-urbaine.eu/wp-content/uploads/morphologie\\_bati.png](http://www.empreinte-urbaine.eu/wp-content/uploads/morphologie_bati.png) (consulté le 15 mai 2014)

United Nations, Department of Economic and Social Affairs, Population Division (2011). *World Population Prospects: The 2010 Revision, Volume I: Comprehensive Tables* [en ligne]. URL : [http://esa.un.org/wpp/documentation/pdf/WPP2010\\_Volume-I\\_Comprehensive-Tables.pdf](http://esa.un.org/wpp/documentation/pdf/WPP2010_Volume-I_Comprehensive-Tables.pdf) (consulté le 15 mai 14)

Warner, W., (2002). *Dystopia and Science Fiction: Blade Runner, Brazil and Beyond* [en ligne]. Cours Science Fiction, English 192, University of California, Santa Barbara. URL : <http://dc-mrg.english.ucsb.edu/WarnerTeach/E192/bladerunner/Dystopia.Blade.Runner.Hoffpauir.htm> (consulté le 20 mai 2014)

Williams, R., Trèves E. (1984). « Utopie et science-fiction ». *L' Homme et la société*, Littérature et politique : Orwell, N. 73-74, pp. 51-67.

## Filmographie :

*Blade Runner*, Scott R., Etats-Unis, 1982

*Brazil*, Gilliam R., Royaume-Uni, 1985

*Divergent*, Burger N., Etats-Unis, 2014

*Elysium*, Blomkamp N., Etats-Unis, 2013

*Hunger Games*, Ross G., Etats-Unis, 2012

*Soleil Vert*, Fleischer R., Etats-Unis, 1974