

# Étude de la qualité de la vie urbaine au travers de films de science-fiction



*Coruscant, de l'univers Star Wars. Source :*

[http://img2.wikia.nocookie.net/\\_\\_cb20121021001330/starwars/images/2/26/CoruscantPipelines-LT.png](http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20121021001330/starwars/images/2/26/CoruscantPipelines-LT.png)

**UNIL, Printemps 2014**

  
UNIL | Université de Lausanne  
Faculté des géosciences  
et de l'environnement

**Sébastien  
Bergonzoli**

**Nicolas Cardot**

**Pierre-Alexandre Huguenin-Virchaux**

**Maria Petrovska**

## INTRODUCTION

La ville occidentale a toujours entretenu des rapports pour le moins heureux avec le cinéma. Du pantagruélique catalogue des frères Lumières de la fin du XIXe siècle aux productions cinématographiques d'aujourd'hui, les scènes de la vie urbaine et les paysages urbains constituent une thématique d'une récurrence quasi insondable. La « grande ville » (ou Großstadt préféreront certains) a été, dès la naissance du cinéma, le cadre privilégié des représentations, se déclinant en plusieurs modes esthétiques (néoréalisme, expressionnisme, etc.) et genres cinématographiques (film noir, western, science-fiction, etc.). Paris, New York, Los Angeles, ou Tokyo pour ne citer que les plus prégnantes, ont largement été symbolisées à l'écran à travers les époques au plus grand bonheur des spectateurs. Parmi les genres cinématographiques les plus prolifiques en matière de représentation urbaine, la science-fiction demeure un matériau d'analyse non dénué d'intérêt pour le géographe. Inventé dans la seconde moitié du XIXe siècle avec les récits littéraires de Jules Verne en France et H.G Wells au Royaume-Uni, le genre s'invita au cinéma au début du XXe siècle (avec *Metropolis* en 1927 ou *Things to Come* en 1936) pour ne devenir populaire qu'à partir des années 1950. Sans tenter de la définir exhaustivement, la science-fiction est composée de trois éléments essentiels : le futur, la science, ainsi que l'évolution de l'homme et des sociétés humaines (Olagnier, 2008). Le genre consiste à faire découvrir au spectateur des mondes inconnus aux fonctionnements différents de nos sociétés et empreints la plupart du temps d'un certain chaos. La ville y est régulièrement dépeinte comme souffrant de nombreux maux : pollutions, contrôle social, promiscuité, manque d'urbanité, ségrégation sociospatiale, nature inexistante, densité poussée à l'extrême forment les quelques symptômes les plus souvent évoqués, réveillant alors un imaginaire largement « anti-urbain ». Ces représentations dystopiques sensiblement amplifiées en faveur d'une ville « mal-aimée » (Salomon Cavin, 2005) demeurent une remarquable porte d'entrée sur les représentations et imaginaires que se fait une société à un moment donné ; figurant comme une production culturelle ancrée dans un contexte sociohistorique, la science-fiction agit comme un miroir déformant, laissant à voir, au travers d'un récit d'anticipation, les peurs et craintes de la société dans laquelle le film a été créé (Olagnier, 2008). La science-fiction somme toute joue-t-elle le rôle d'une « contre analyse de la société » (Ferro, 2009) véhiculant une certaine hostilité des groupes sociaux envers la ville. Le cinéma, en tant qu'exploration de « mondes intérieurs » (Debarbieux, 1997) produisant et se nourrissant des imaginaires spatiaux ainsi que des représentations, constitue dans ces conditions une formidable occasion pour le géographe de renouveler son approche ; analyser la science-fiction comme construction sociale inscrit donc le chercheur dans une perspective de géographie culturelle, en ce sens qu'elle invite à réfléchir sur la place de la culture dans les pratiques spatiales individuelles et collectives (Claval et Staszak, 2008).

Toutefois, il convient manifestement d'admettre d'emblée que les écueils adressés à la ville dans ces récits d'anticipation ne représentent en aucun cas une fatalité. Certes, la ville industrielle ainsi que le passage au régime postindustriel d'urbanisation dans les années 1960 (Da Cunha, 2005) a provoqué de nombreux

problèmes, tant écologiques, économiques et sociaux, et a contribué au renouvellement du sentiment « ancestral » d'hostilité à l'égard de la ville. L'éternel rêve de la maison individuelle dans le périurbain proche de la « nature » forme l'une de ses plus évidentes manifestations. Les différents discours sur la ville « compacte » donnent lieu à de regrettables simplifications dans les débats, laissant à titre d'exemple imaginer des villes denses fortement verticalisées sans espaces verts ou bleus. En clair, les choix hérités de l'urbanisme fonctionnaliste ont laissé des traumatismes chez les urbains et ne sont pas approuvés. Cependant, plutôt que de « jeter le bébé avec l'eau du bain », il s'agit de reconnaître que l'urbanisme comme il se pratique aujourd'hui fournit des moyens pour engager nos villes vers plus de durabilité tout en préservant une haute qualité de vie. Rompant avec les codes de l'urbanisme moderniste, l'urbanisme durable, à travers notamment le concept de qualité de vie, offre un ensemble d'outils tenant compte à la fois des dimensions subjectives et objectives des villes afin de répondre adéquatement aux besoins d'une multiplicité d'habitants. L'enjeu central reste de créer les conditions du vivre ensemble en réfléchissant à la fois sur les aspects spatiaux, fonctionnels, sociaux et sensibles des villes, avec l'espoir de rendre la ville « plus aimable » pour tout un chacun.

Dans la circonstance, on peut se demander dans quelle mesure **l'urbanisme tel qu'il se pratique fait espérer qu'une ville « sans qualité » n'est pas une fatalité ?** Le présent travail s'attachera dans un premier temps à établir, au travers du prisme des films de science-fiction, un diagnostic des écueils adressés aux villes représentées, puis, dans un second temps, à exposer, à l'aune de la qualité de vie, quelques-unes des propositions et expériences pratiques montrant que l'on peut véritablement tendre vers une ville ne lésant pas les enjeux de la durabilité urbaine.

## I/ DIAGNOSTIC : LES APORIES DE LA VILLE DE SCIENCE-FICTION

Cette première partie tâchera d'exposer sous forme de diagnostic condensé les points négatifs habituellement exhibés dans ces dystopies urbaines, tout en gardant évidemment à l'esprit que des divergences apparaissent néanmoins. De sorte à faciliter la lecture et respecter la typologie suggérée dans la présentation PowerPoint du cours, cette rubrique sera divisée en sous-thèmes ayant trait aux ambiances, la forme de la ville et ses qualités, ainsi que le contrôle social et la place de la nature. Les quelques films visionnés pour ce travail serviront bien entendu de base d'exemplification du propos avec quelques images d'illustration.

### A/ Des villes aux ambiances, formes et qualités inquiétantes

Au rang des récurrences les plus manifestes, l'on peut dire tout d'abord que les villes de la science-fiction partagent une ambiance et atmosphère pour le moins inquiétante. Effectivement, par le biais de filtres de couleur sur l'image, une météo peu clémente ou une temporalité se passant uniquement de nuit, l'effet produit sur le spectateur est pesant et rend d'entrée de jeu la ville peu attractive. Le scénario de *Blade Runner* (1982) ou *Dark City* (1998) par exemple se déroule quasi exclusivement dans un Los Angeles et une ville flottante nocturnes. Dans *Blade Runner*, le brouillard de pollution et la pluie quasi permanente se rajoutent à la nuit et provoquent un réel sentiment d'étouffement. Cette absence de lumière naturelle peut aussi sensiblement agacer et susciter l'imagination du spectateur qui aimerait bien découvrir la ville sous d'autres couleurs (comme John Murdoch à la recherche désespérée de la lumineuse Shell Beach dans *Dark City*). Les filtres de couleur sur la caméra participent du même mouvement et en disent long sur l'habitabilité de la ville. Dans *Soylent Green* (1974), les scènes urbaines sont tournées avec un filtre jaun-vert afin de montrer l'état de pollution extrême dans lequel se trouve le New York de 2022. Plus récemment, *Elysium* (2013) s'appuie sur un procédé similaire en usant d'un filtre jaune-brun pour représenter l'atmosphère très sale et poussiéreuse d'un Los Angeles en 2154 dans un état de complète déliquescence, tandis que l'Elysium (une vraie gated community paradisiaque en orbite autour de la Terre) est filmée de manière neutre pour afficher sa pureté. Le cadrage des scènes est également un bon révélateur de l'ambiance angoissante de ces villes. À la vérité, un cadrage serré est en général utilisé pour témoigner du manque d'espace et d'air dans ces villes. À titre d'exemple, dans *Dark City*, le cadrage serré sur la rue met en avant la monstrueuse verticalité et densité de la ville ainsi que son aspect labyrinthique. L'effet est le même dans *Blade Runner* où les vues d'assez près sur les bâtiments renforcent l'architecture très aérienne de Los Angeles.

Ces deux derniers points nous invitent à évoquer les modalités de production de la ville ainsi que ses qualités respectives. Issues du progrès technique, les villes dépeintes font bien souvent écho à un urbanisme « scientifique » et la volonté de rationalisation de la fabrique urbaine. Cette vision n'est pas sans rappeler l'un des principes de l'urbanisme fonctionnaliste, qui vise, entre autres choses, à produire un bâti ordonné selon une même logique rationnelle. *Alphaville* (1965) représente sûrement le paroxysme d'une

production urbaine hyper reproductible et rationnelle, dans la mesure où la fabrique de la ville est confiée à un ordinateur tout puissant. Les villes de science-fiction restent en l'occurrence marquées par une grande monotonie dans l'architecture, avec une négation de la maison ou de la villa au profit de la tour ou immeuble érigés comme constantes, laissant ainsi place à une ville extrêmement dense et verticalisée dans le but de répondre à une population grandissante. Cette image est par exemple bien visible dans *Dark City*, en particulier lors des dernières scènes où la vue d'ensemble sur la ville flottante montre une cité circulaire complètement saturée par des immeubles similaires et sans espace libre autre que la voirie. L'effet est le même dans *Metropolis* (1927) où l'étouffement suscité par la vue des immeubles et tours homogènes très compacts demeure très fort. Dans *Brazil* (1985), la ville concentrée et compacte dépeinte par Terry Gilliam exhibe à la fois des tours faites de béton brut sans grandes qualités esthétiques de même que des immeubles aux façades identiques (Figure 1.0).



Figure 1.0 : villes compactes au bâti homogène. *Metropolis*, *Brazil* et *Dark City*.

Dans *Blade Runner*, la première scène expose une ville au bâti s'étendant sans discontinuer avec une forte prégnance de l'industrie, ainsi qu'une verticalité renforcée par l'existence de l'imposant siège de la Tyrell Corporation. Toutefois, contrairement aux autres films, l'architecture de la ville est très diverse et alterne entre bâtiments anciens (comme le Bradbury Building) et constructions ultramodernes (tel le Du Pan American Building) avec la présence de publicités décorant et éclairant la ville. Bien que toujours marqués par la densité et la verticalité, des films plus récents aiment également à afficher une certaine diversité dans la typologie architecturale. Par exemple, le Chicago de 2035 dépeint dans *I Robot* (2004) montre des tours aux formes originales (pointues, carrées) et une présence notable de la publicité, tout comme le Capitole imaginaire de *The Hunger Games* (2012, 2013) qui se laisse aller à quelques excentricités architecturales (Figure 2.0).



Figure 2.0 : diversité architecturale. Villes de *Blade Runner*, *I Robot* et *The Hunger Games*.

En tant qu'urbaniste, s'intéresser au registre formel nous amène naturellement à considérer l'espace public qui figure comme une structure d'intelligibilité de la ville (Sieverts, 2004). Or, force est de constater que ce dernier est bien souvent vidé de sa substance et réduit à la voirie pour la circulation des piétons, voitures ou autres engins futuristes. Les cadrages serrés sur les rues donnent une impression de vue corridor affirmant la rue dans son rôle de circulation. Dans *Blade Runner*, les vues montrant la ville depuis le haut dissimulent l'espace public, ne laissant à voir que le bâti, les engins volants, ainsi que la voirie pour la mobilité automobile, tandis que les vues depuis le bas exposent des rues étroites suscitant la claustrophobie. Même chose dans *Metropolis* où l'espace public est également limité aux voies de circulation aérienne pour le métro et au sol pour les voitures. Néanmoins, si celui-ci est plutôt bouchonné et intense dans *Metropolis*, dans *Dark City*, de nombreuses scènes exhibent un espace public vide de piétons ou d'automobiles, tout comme *I Robot* qui, s'il montre des scènes d'intensité, présente de belles places et esplanades pour la plupart vides. Somme toute, les films ne s'intéressent pas vraiment à l'espace public et relèguent très loin les questions relatives à l'urbanité ; l'on ne voit donc pas de scènes mettant en avant par exemple des rencontres fortuites, des discussions sur des terrasses, ou des scènes de jeu sur une place, ce qui est à la fois paradoxal, car la densité affichée de population créée un potentiel d'interaction important, mais compréhensible puisque la diversité nécessaire est réduite au minimum étant donné que les citoyens sont tous des sujets similaires. On notera toutefois des scènes d'urbanité comme dans *Soylent Green* où l'échange commercial (avec le marché de victuailles) est l'occasion d'interactions (forcées, il est vrai) entre citoyens. *Blade Runner* est également totalement à part : bien que de nombreuses vues montrent des espaces publics déserts, une certaine intensité urbaine est bien visible (comme à Chinatown

avec les vendeurs de nouilles) avec une foule compacte très cosmopolite et de multiples rencontres dans les rues commerçantes. Souvent débarrassée de son urbanité et de ce qui fait son charme, il faut parfois admettre que la ville n'existe que par ses fonctions productives avec une routine du « métro, boulot, dodo » figurant comme l'une des seules alternatives possible ; *Dark City* met bien en scène cette image où le quotidien nocturne des urbains se répète indéfiniment telle une boucle temporelle à l'instar de *Groundhog Day*. Les usines avec leurs cheminées et le machinisme demeurent aussi une bonne figure de la ville industrielle, comme dans *Blade Runner* où les cheminées fumantes occupent les premiers plans de la scène introductive, ou encore *Metropolis* avec les machines de la cité ouvrière souterraine. À côté de cela, la densité de population est au demeurant quelquefois associée à une forte promiscuité dans ces films ; la figure de l'entassement ou de la foule prend le dessus et renforce l'image de ville chaotique débordée par sa population. Cette promiscuité est bien visible dans *Soylent Green* où les quarante millions d'habitants de New York s'entassent les uns sur les autres dans des escaliers, habitats de fortune, voitures ou l'église pour dormir, et se jettent comme une marée humaine sur les camions livrant le précieux aliment de synthèse, alors que les riches habitants disposent d'appartements spacieux dans des immeubles (Figure 3.0). La partie basse du Los Angeles de *Blade Runner* est très peuplée et utilisée au maximum, tandis que le siège de la Tyrell Corporation offre de vastes espaces et une vue sur la lumière du jour !



Figure 3.0 : figure de l'entassement dans *Soylent Green*.

### B/ Des villes au contrôle social très fort et à l'organisation sociospatiale ségréguée

Le contrôle social constitue la seconde aporie communément partagée par les villes de la science-fiction. À la vérité, la ville apparaît bien souvent comme une cité totalitaire où un contrôle social important est exercé par une entreprise, un appareil d'État ou une classe supérieure sur des citoyens rendus tous analogues. Ceci est bien illustré dans *Brazil* où Sam Lowry, un fonctionnaire essayant de corriger une erreur administrative du tout puissant ministère de l'information (tel « Big Brother »), devient lui-même un ennemi de l'État. *Dark City* demeure un autre bon exemple d'un contrôle social insupportable dans la mesure où les individus sont les jouets d'êtres surnaturels dans une ville fabriquée de toute pièce à la

temporalité exclusivement nocturne. Dans *Elysium*, le contrôle social sur Terre est incarné par des robots contrôlés par l'élite en orbite qui n'hésitent pas à recourir à la violence ne serait-ce que pour de petites « infractions ».

Généralement, ce contrôle social se double d'une organisation sociospatiale fortement ségréguée conditionnant l'accès à la centralité de la ville. Cette ségrégation n'est pas sans rappeler le développement du capitalisme au XXe siècle et la lutte des classes qu'il a pu engendrer avec un asservissement des classes prolétaires aux exigences économiques du marché. Ceci peut prendre d'abord la forme d'une opposition « haut/bas » bien lisible au prisme de l'analyse marxienne comme dans *Blade Runner* et son organisation verticale, avec le siège pyramidal de la Tyrell Corporation où réside le riche scientifique Tyrell seul détenteur du pouvoir, et les parties basses de la ville où habite une population cosmopolite défavorisée (orientaux et latinos). Les répliquants, considérés comme des « races inférieures » font d'ailleurs l'objet d'un racisme latent de la part de la police qui les appelle des *skin jobs*. Si la ségrégation s'effectue envers des robots (mis au rebut après qu'une nouvelle version les ait supplantés) dans *I Robot*, la tour de la société USR fabriquant les robots remémore assez la pyramide de *Blade Runner*. Dans *Metropolis*, la ville machine opprime la cité ouvrière souterraine au profit de l'inaccessible ville haute, celle des beaux quartiers, habitée par une caste de privilégiés ; cette vision n'est qu'une traduction verticale de la ville industrielle, où la cité souterraine représente en fait la périphérie industrielle (Laffont, 2007). Cette injustice conduira alors à une rébellion des ouvriers contre la classe dirigeante. Enfin, dans *Soylent Green*, le pouvoir est aux mains des dirigeants de l'entreprise Soylent habitant dans les immeubles et nourrissant une population accablée par le chômage et la précarité ; dans sa quête de vérité, Thorn deviendra en quelque sorte le médiateur du sentiment de mutinerie de la population (mais qui demeurera sans suite...). En définitive, la tour (la plus haute et la plus excentrique possible !) apparaît comme un symbole récurrent du pouvoir. L'opposition revêt aussi un caractère « intérieur/extérieur » : dans *Blade Runner*, la population est essentiellement cosmopolite, car la plupart des « blancs » ont en réalité quitté la Terre dans un état de déliquescence. Dans *Elysium*, la population de la classe supérieure (qui seule bénéficie du statut de citoyen) a abandonné la planète pour se réfugier dans l'Elysium, une gated community offrant toutes sortes de services (maison individuelle, loisirs, soins) dont seuls les citoyens peuvent avoir la jouissance. Les populations pauvres restées sur Terre tentent alors de rejoindre illégalement cette « terre promise » en payant en vain des passeurs. *The Hunger Games* constitue également un exemple frappant, puisque les populations enfermées dans les districts, sont condamnées à fournir en ressource et énergie la riche cité du Capitole concentrant tous les pouvoirs sans jamais pouvoir y avoir accès, sauf lorsqu'un des leurs est désigné pour participer aux jeux. Ces jeux barbares et cette ségrégation sociospatiale évoquant les camps de travaux forcés des États totalitaires amèneront les populations des districts à se soulever dans l'espoir d'un avenir meilleur.

[C/ La « nature »... éternelle maudite des villes de science-fiction ?](#)

La dernière aporie récurrente dans ces dystopies urbaines est bien entendu la place de la « nature ». Dans ces cités touchées par la surpopulation, la pollution, le réchauffement climatique et bien d'autres fléaux, inutile de dire que la nature n'existe (presque) tout simplement pas dans ces enfers urbains dominés par le béton. Le couple ville/campagne ou nature/culture est très fort avec une séparation totalement imperméable entre les deux. Cette représentation n'est pas sans rappeler par exemple les politiques « nostalgiques » de la nature avec les parcs nationaux aux États-Unis au XXe siècle qui, en raison du développement de la société industrielle, avaient pour rôle de protéger le « sublime ». Face à la pression d'une ville chaotique, la fuite vers la « campagne » demeure la seule solution, synonyme de fin d'une humanité urbanisée. Cette fuite vers une nature sublimée et fantasmée est bien montrée dans *Dark City* ; après moult pérégrinations infructueuses, John Murdoch finit par ramener le jour et recréer Shell Beach par la pensée, l'unique élément de nature décrit dans le film. Dans *Soylent Green*, la ville a trop grandi, trop proliféré, et détruit toute forme de flore et de faune, à tel point qu'il n'est plus possible de se fournir en nourriture « naturelle », obligeant alors la société à se tourner vers l'anthropophagie. La scène dans le Foyer est marquante, avec la « découverte » par Thorn de la beauté de la nature avant qu'elle ne soit éradiquée. Le seul réel vestige de nature reste en fait le sanctuaire gonflable au milieu de la ville... Dans *Brazil*, Sam Lowry rêve dans la scène finale d'une fuite dans la campagne (l'espace de liberté) pour échapper au contrôle social du ministère (Figure 4.0). Enfin, dans *Fahrenheit 451* (1966), la forêt demeure le dernier refuge pour protéger les livres de la destruction par le feu.

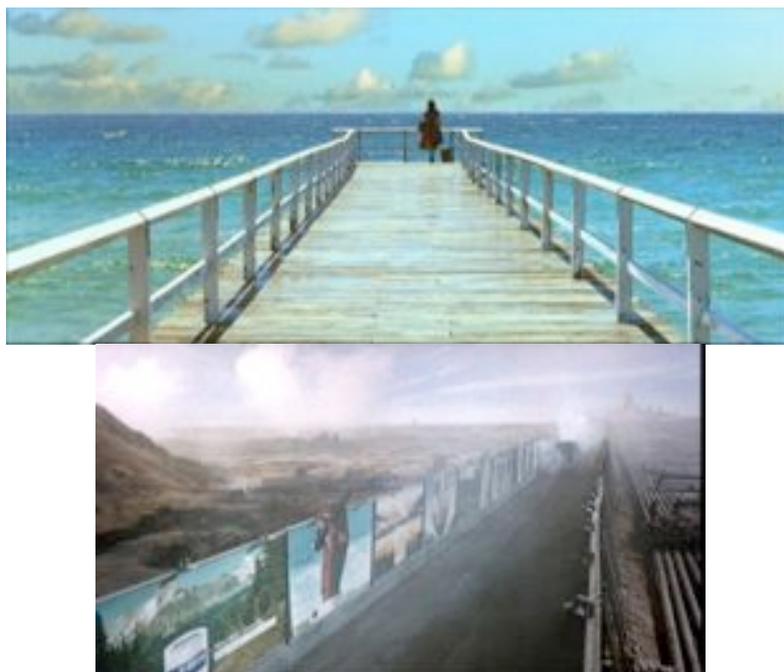


Figure 4.0 : la fuite de la ville dans *Dark City* et *Brazil*

Lorsque la nature est présente en ville, son accès est fortement conditionné et est le signe d'une distinction sociale. Dans *Metropolis*, alors que la nature est inexistante dans la ville souterraine, la classe dirigeante peut en jouir dans les « jardins éternels » de la ville haute. *Elysium* est un clin d'œil à *Metropolis* : tandis

que la nature a disparu de la Terre, la gated community orbitale est le seul endroit où l'on peut profiter d'aménités naturelles (pelouses, arbres, rivières) (Figure 5.0). Dans *Babylon A.D.* (2008), les clones de plantes ou d'animaux éteints coutent cher et ne profitent qu'aux plus aisés. En clair, les dystopies urbaines laissent à voir l'image d'une ville « stérile » (Salomon Cavin, 2012) où le vert et le « sauvage » ne sont décidément pas les bienvenus. L'agriculture, qu'elle soit urbaine ou périurbaine, n'est quant à elle tout simplement pas mentionnée... aucun champ, jardin partagé ou ferme sur les toits n'est montré, et invite le spectateur à s'interroger sur la provenance de la nourriture. Bref, en dehors de la ville, c'est le vide... il semble qu'il n'y ait que peu d'espace pour la ruralité (Rio, 2013). L'hybridation nature/culture reste manifestement encore à créer dans ces enfers de béton. Somme toute, lorsque la nature investit la ville, c'est systématiquement pour la nier. Elle témoigne d'une situation post-apocalyptique d'une ville en attente de reconquête par les urbains. Ceci est bien visible dans *I Am Legend* (2007) où le New York désertique dans lequel évolue Robert Neville est colonisée par une faune et flore sauvage qui a repris ses droits en l'absence de l'homme.



*Figure 5.0 : la nature pour les privilégiés dans Elysium et Metropolis.*

En définitive, de par une production rationnelle homogène d'un bâti très compact, des ambiances mystérieuses et pour le moins menaçantes, une population souvent débordante, des espaces publics limités dans leurs fonctions et usages, une ségrégation sociospatiale et un contrôle social très fort, ainsi qu'une absence de la nature, les villes de la science-fiction rebutent le spectateur et donnent déjà l'image d'une cité « mal-aimée » qui n'est clairement pas la sienne. Cependant, généraliser à l'ensemble des films

de science-fiction serait abusif, puisque certains films dénotent par des choix différents ; *Blade Runner* par exemple reste une dystopie urbaine, mais affiche une « monstruosité » presque positive, dans la mesure où la ville respire l'intensité et la diversité architecturale (Laffont, 2008).

Le diagnostic ayant été présenté, il s'agira avec la partie suivante de montrer que les apories des villes de science-fiction ne constituent en rien une fatalité et qu'il est possible de tendre vers une grande ville tout en préservant une haute qualité de vie.

## II/ PROSPECTIVE : VERS DES VILLES DURABLES DE HAUTE QUALITÉ URBAINE

Le tableau brossé précédemment doit agir comme un électrochoc pour les (futurs) urbanistes : avec une population mondiale devenant de plus en plus urbaine et les traumatismes de l'urbanisme fonctionnaliste, il est légitime que les urbains s'inquiètent du devenir de leur existence. Les défis posés par le développement durable invitent l'urbaniste à renouveler ses outils pour opérer de manière soutenable à la transformation de la ville et proposer un cadre de vie satisfaisant les besoins de tout un chacun (Da Cunha, 2005). L'urbanisme durable vise justement, sans léser les enjeux de la durabilité, à produire des villes attractives à haute qualité urbaine pour une multiplicité d'acteurs. En ce sens, et contrairement à ce que l'on peut lire parfois dans certains débats, il est possible de tendre vers des villes denses, intenses et attirantes, tout en préservant une densité (bâtie, résidentielle et perçue) acceptable, une bonne diversité et qualité architecturale, des aménités naturelles, ainsi qu'un accès à tous aux différents services urbains.

Au cœur des revendications sociales depuis les années 1980, le concept de qualité de vie doit guider l'urbaniste dans la fabrique des conditions du vivre ensemble en ville. Sans trop rentrer dans les détails, le concept fait référence à la fois à une dimension objective (quantifiable) et une dimension subjective (qualifiable) (elle est liée aux « choses et aux gens » comme dirait Amartya Sen) ; la ville offre des conditions de vie objectives (comme le bâti, emplois, niveau de bruit, pollutions, etc.) que les urbains jugent et apprécient en retour en fonction de leur statut. En clair, « [...] *réalité à la fois matérielle et immatérielle, la qualité urbaine est la capacité objective et subjective des environnements urbains de répondre aux demandes variées des différents usagers* » (Dind, 2009, p. 1). Ainsi annoncé, il y a le risque de tomber dans un certain relativisme et « jeter le bébé avec l'eau du bain » à la vue de ce puits sans fond. Or, il est possible de faire émerger des dimensions communément partagées par les êtres humains et par conséquent doter l'urbaniste d'une grammaire commune. Cette approche l'invite alors à se focaliser aussi bien à l'intensité, la convivialité, la solidarité, l'accessibilité et les opportunités de l'espace urbain, ou, comme le suggère Jean-Philippe Dind (2009), à considérer la forme, le contexte, les fonctions, les besoins, l'agencement ainsi que la régulation de l'espace.

Cette partie s'intéressera à la manière dont on peut produire des villes de qualité à l'aune de ces quelques pistes et proposera quelques exemples, notamment ceux visités lors de notre excursion à Lyon du 15 au 17 mai.

### A/ Réfléchir aux formes, fonctions et besoins de l'espace urbain

Il est clair que l'homo urbanus (Paquot, 1990) ne peut être réduit aux fameuses quatre fonctions de l'urbanisme fonctionnaliste. Cette vision simplificatrice a conduit à une fragmentation de l'espace donnant naissance à l'ère de la pétroville basée sur la voiture et toutes les externalités (pollutions, imperméabilisation des sols, congestion, bruit, etc.) que l'on connaît. Les besoins de l'individu sont à la vérité relatifs et multiples, si bien que l'espace doit offrir des opportunités adaptées ; c'est ce que vise justement le principe de mixité fonctionnelle rendant un lieu capable de répondre à une multiplicité de

besoins en interaction (circuler, habiter, se rencontrer, divertir, travailler, consommer, etc.). Cette exigence est désormais de mise dans les projets d'urbanisme en Europe, notamment les écoquartiers. Par exemple, la visite que nous avons faite à « l'écoquartier » (avec les guillemets d'usage habituels) de la Confluence à Lyon nous a laissé à voir un quartier donnant le droit d'habiter, de circuler à pied, en tram ou en voiture, et de se divertir et consommer dans le centre commercial et les commerces ici ou là. Néanmoins, parler de mixité fonctionnelle nécessite de s'intéresser à la multimodalité des usages et besoins, dans la mesure où chaque citoyen réalise différemment ses besoins ; une personne âgée ne va pas se déplacer de la même manière qu'un jeune ou d'une femme avec des enfants. En ce sens, elle invite à une lecture polysémique de l'espace : les axes de communication devraient être pour tous les moyens de transport, les allées piétonnes devraient proposer une multiplicité de prises (ou affordances), les panneaux indicateurs devraient être adaptés aux personnes souffrant de handicaps, etc. La visite des berges réaménagées de la Saône est un bel exemple, puisque l'espace est « marchable » pour tout individu (bancs, rebords, revêtement granuleux doux), mais offre également la possibilité de circuler en vélo ou trottinette/skateboard.

De plus, penser l'espace urbain comme un gradient d'intensité est préférable, c'est-à-dire tendre vers un équilibre entre espace publics et privés, entre pleins et creux ou encore entre diversité et spécialisation. En tant qu'urbaniste, il faut savoir planifier des espaces à forte intensité génératrice d'identité collective grâce aux effets de centralité et de densité (pensons notamment aux artères commerciales des centres-ville historiques), mais aussi des espaces moins intenses conviant au repos, à la flânerie, à l'intimité, donnant le droit à l'individu de s'affirmer (un banc isolé dans un parc, une zone de rencontre, un jardin potager collectif au milieu du quartier, etc.). Contrairement aux dystopies urbaines, il n'y a pas de « déterminisme » urbain (si l'on peut se permettre l'expression) : l'individu existe en tant qu'être singulier aux besoins complexes et relatifs qui ne sauraient être résolus par la seule forme ! Cette forme n'est d'ailleurs en rien le produit d'un calcul mathématique surdéterminant ; à rebours du paysage des dystopies, associer une forme urbaine verticalisée à une forte densité (résidentielle [nombre de personnes] ou bâtie [ce qui est construit] divisée par la surface) ou intensité (multiplicité d'opportunités et mixité sociale) est naïf puisqu'une égale densité peut se traduire par des emprises au sol et des formes urbaines complètement dissemblables (Figure 6.0) ; la résultante dépend de choix (paysagers, économiques, stratégiques, fonciers) opérés par les producteurs de la ville, et non pas par un bête calcul mathématique. L'espace peut être aussi très intense et rester horizontal ou bien peu intense et être fortement verticalisé.

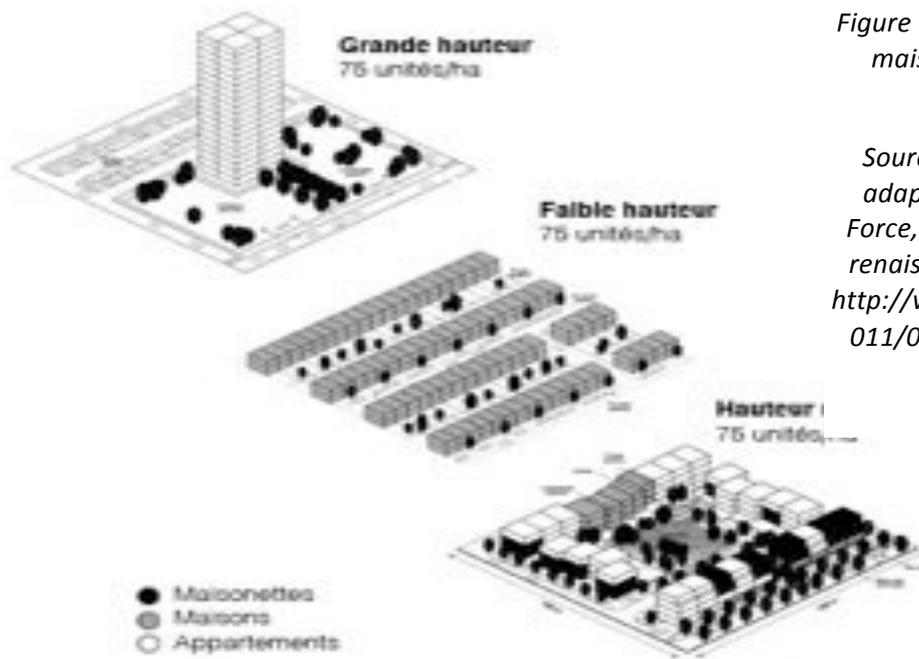


Figure 6.0 : même densité, mais des formes très différentes !

Source : *Vivre en Ville*, adapté de *Urban Task Force, Towards an urban renaissance, 1999*. URL : <http://www.sagacite.org/2011/02/densite/#note-1>

Au demeurant, une forme très dense peut être acceptée si celle-ci est bien perçue. Cette acceptation dépend de plusieurs paramètres, comme la distance entre les bâtiments, la forme et volume, la présence d'espaces verts et de cours intérieures, etc. (APUR, 2003). Comme le montrent les expériences dans les écoquartiers, les trames vertes et bleues, les murs végétalisés ou jardins privatifs contribuent à réduire l'impression « d'entassement » (Figure 7.0).



Figure 7.0 : quartier Vauban. Source : *Vivre en ville*. URL : <http://www.sagacite.org/2011/02/densite/#note-1>

Au niveau de l'habitat, développer un urbanisme des modes de vie comme le proposent Marie-Paule Thomas et Vincent Kaufmann (2013) est également crucial, c'est-à-dire offrir des espaces à fort potentiel d'accueil pour tous (essayer de rendre un appartement du centre-ville aussi attrayant qu'une villa individuelle pour empêcher la migration vers le périurbain) afin de lutter contre la fragmentation. Dans leur étude, les deux auteurs démontrent que si le revenu est discriminant dans la taille du logement, il demeure secondaire en matière de préférences résidentielles. Ces préférences renvoient au mode de vie qui dépend de la qualité sensible, sociale et fonctionnelle du territoire. Leurs recommandations pour maximiser le potentiel d'accueil des espaces avancent entre autres

dans le sens d'un développement de la desserte en transports publics, une bonne distribution des aménités de proximité, ainsi qu'une bonne diversité architecturale et une forte présence du vert. Toutefois, ce faisant, en brandissant l'étendard de la densification pour une ville plus durable, il y a le risque d'une gentrification (parfois voulue) et d'un renforcement des ségrégations sociospatiales. Sous couvert de la mixité sociale, les villes offrent de nouvelles opportunités de vie à la classe moyenne supérieure, avec le risque d'une éviction des plus faibles. Si les inégalités qui ont été décrites dans les films sont sensiblement amplifiées, elles évoquent ce qu'il se passe actuellement dans les banlieues françaises ou certaines parties des centre-villes. Les populations qui y habitent sont généralement défavorisées et subissent de nombreuses inégalités écologiques (Bonard et Thomann, 2009) en ce sens qu'elles n'ont pas un égal accès aux services urbains (bâti ancien, exposition au bruit, réseau de transport public déficient pour accéder aux emplois du centre). Dans ce cas, pour s'assurer d'une certaine justice environnementale et tendre vers le principe de solidarité rappelé dans la charte d'Aalborg, une politique active de surveillance des prix du foncier doit être mise en place. La ville doit s'assurer également que les terrains dont elle est propriétaire ne lèsent pas les moins fortunés (comme c'est le cas avec la politique du Tiers à Lausanne). Enfin, les quartiers les plus défavorisés doivent être traités en priorité en matière d'équipements (meilleure accessibilité en transports publics par exemple). Comme l'écrivent Yves Bonnard et Marianne Thomann (2009), parier sur la justice environnementale plutôt que la mixité sociale est plus pertinent dans la mesure où elle prend en compte les tendances à l'entre-soi et se focalise sur la réduction des inégalités entre les territoires pour obvier à une éviction par le haut. Plus facile à dire qu'à faire, surtout que sous l'étiquette « ville durable » se cache une insidieuse mercatique urbaine poussant les villes à attirer des contribuables plus aisés et surtout créatifs (de préférence les jeunes diplômés dynamiques décrits par Richard Florida) dans le but de redorer leur image à l'échelle nationale et internationale.

Enfin, comme le suggère Luc Gwiazdzinski (2012), face à la désynchronisation des rythmes de vie, la temporalité doit figurer comme la quatrième dimension dans la planification urbaine, en ce sens qu'elle doit proposer des opportunités de vie en adéquation avec des horaires variés liés aux modes de vie ; ce « chrono-urbanisme » invite alors à penser des espaces temporaires (démontables par exemple), ouverts tard le soir ou même la nuit (marchés ou salles de fitness pour les cadres qui rentrent tard du travail), et aux fonctions changeantes (transformer un immeuble de bureaux en logements et vice-versa). Bien sûr, tout ceci ne peut se faire à l'instar de l'ordinateur d'*Alphaville* : l'intégration de la parole habitante dans la fabrique urbaine est indispensable pour produire des espaces non plus « pour », mais « avec » les habitants, afin de mieux saisir les composantes qui font la complexité de la ville. À Lyon, l'association « Robin des Villes » essaie justement, grâce à la collaboration d'acteurs des sciences sociales, de sensibiliser les élus et habitants aux enjeux urbanistiques au travers de médiateurs et séances de concertation (sans que cela soit forcément probant comme à Confluence...). Les démarches « bottom-up » lors de la construction des écoquartiers sont un bon début, mais encore faut-il que la participation ne se cantonne pas à de simples canaux d'information haut-bas entre les acteurs (Bonard, 2011).

## B/ Réfléchir au contexte de l'espace urbain

L'espace urbain, on l'a vu, est un ensemble d'opportunités dont l'agencement reste crucial pour ne pas léser la qualité de vie. Mais icelui agit également comme contexte influant sur la perception des individus. En ce sens, l'urbaniste doit travailler sur ses convivialités dans le but de le rendre plaisant à utiliser pour tout un chacun. Cette exigence peut d'abord se lire à l'aune de la configuration technique des lieux, c'est-à-dire créer des espaces dont les usages projetés sont adéquats afin de maximiser l'ergonomie ; une aire de jeux par exemple doit être suffisamment solide et riche en prises pour les mains tout en proposant un revêtement doux pour prévenir les blessures. De même, le mobilier urbain doit être adapté aux différents corps et à sa temporalité : un banc doit être à la fois tout aussi utilisable par une personne âgée la journée qu'un sans-abri la nuit (mais ce dernier est chassé à coups de pratiques agressives de mobilier urbain...).

Toutefois, l'espace étant polysémique, l'utilisateur aime à se réapproprier l'espace et à « ruser » (De Certeau, 1990) en détournant les objets de leur utilisation première. Autoriser une certaine « plasticité » du script (Matthey et Gaillard, 2011) est indispensable pour donner le droit à chaque citoyen de se reconnaître dans sa ville (pensons donc aux pratiques de parkour ou de slackline). Ceci nous amène néanmoins à traiter de la configuration sociale des lieux et de leur hospitalité ; il ne s'agit pas de prescrire une utilisation et verser dans le déterminisme, mais plutôt de s'intéresser aux configurations souhaitables afin d'éviter une appropriation exagérée par des acteurs. Il serait en effet dommageable de constater qu'une rue demeure monopolisée par les voitures ou qu'un spot de skateboard dans l'espace public en vient à déranger les autres usagers. Il faut avoir à l'esprit les interactions souhaitables que l'on veut susciter puisqu'elles sont désirées par les individus : par exemple, rendre possible l'intimité par l'appropriation d'un banc dans un parc, favoriser les socialités de groupe avec des cafés ou restaurants, entretenir le lien social avec des jardins potagers collectifs.

Enfin, à ceci s'ajoute l'aspect sensible : le citoyen se représente l'espace, mais aussi le perçoit, et ces deux composantes se nourrissent mutuellement. Les apports de la géographie humaniste et de la littérature peuvent aider l'urbaniste à concevoir des espaces réveillant les sens ! Un travail sur le revêtement, les odeurs, la place du végétal, les couleurs, le toucher et bien d'autres permet à l'utilisateur de connoter positivement ou non l'espace et induire des pratiques. Le réaménagement des berges de la Saône est de nouveau une belle illustration : des œuvres d'art font office de bancs publics (Figure 8.0), le revêtement est doux et agréable au toucher, le regard aime à se perdre sur le bâti en hauteur, une trame verte apparaît progressivement au fil de la balade... Ce travail permet sans aucun doute de favoriser la « marchabilité » (avec tous les bénéfices sur la santé et climat qui vont avec) de l'espace public (sa métrique étant piétonne), de le réinvestir de sens et ainsi promouvoir la sérendipité (le bonheur ou malheur des fautes de rencontres fortuites) ; cela contraste clairement avec les espaces publics des dystopies où la flânerie ne semblait pas être une option dans un espace public où la circulation motorisée est reine. Agissant pour une

ville multifonctionnelle et solidaire, les pratiques d'agriculture urbaine sont aussi à promouvoir du point de vue des sens : longtemps considéré comme un simple « paysage », la nature devient un jardin doté d'une forte sensorialité... il faut le dire, les citoyens apprécient le toucher de la terre (Chalas, 2011) ! Les nombreux jardins ou plantages collectifs, ainsi que les journées à la ferme dans les ACP proches des villes témoignent d'un (timide) début d'hybridation d'une nature et culture autrefois séparés.



Figure 8.0 : bancs originaux sur les berges de Saône à Lyon. Source : <http://v.gd/QRVSGe>

### C/ Réfléchir à l'agencement de l'espace urbain

Penser l'agencement de l'espace constitue une autre piste pour nous engager vers une meilleure qualité de vie. La ville respire la diversité, mais le risque est grand que celle-ci ne se termine qu'en patchwork d'activités posées ici où là sans véritable intégration avec le contexte. Cette vision peu séduisante (comme le siège de la Tyrell Corporation sortant de nulle part dans *Blade Runner*) est pourtant assez fréquente : la ville est traversée par plusieurs échelles et il arrive que celles-ci s'affrontent brutalement, ce qui déséquilibre alors les tissus urbains et entraîne des ruptures. Les stades de football, centres de congrès ou boulevards périphériques posés à côté des habitations témoignent de ce manque d'intégration et appellent à une meilleure couture des tissus afin de redonner de l'ordre à cet ensemble éparpillé (Dind, Thomann, Bonard, 2007). Il s'agit donc par exemple de s'interroger des impacts de l'implantation d'un bâtiment d'échelle nationale, voire internationale, sur un quartier au niveau paysager, écologique, économique ou social. Les effets de contexte (présence d'activités à fort potentiel, d'une infrastructure de transport adéquate) doivent être recherchés tout en respectant l'identité du lieu.

À une intégration réfléchie s'ajoute la cohérence (Dind, 2009) : bon nombre de citoyens d'une même ville ne connaissent pas les quartiers qu'ils traversent, faute d'une diversité contrôlée au sein de ces derniers. Or, le quartier est l'unité de lieu par excellence en ce sens qu'il est pleinement maîtrisé par les citoyens et investi de sens grâce à la socialisation qu'il génère par le biais de l'interaction dans l'espace public (Dind, Thomann, Bonard, 2007). Pour affirmer la spécificité du lieu, l'espace doit être cohérent spatialement, fonctionnellement et socialement. Au niveau architectural, une certaine unité doit être recherchée tout en

visant une bonne transition avec les quartiers extérieurs, ce qui n'empêche pas quelques excentricités qui peuvent être appréciées. L'architecture extravagante des bâtiments de la Confluence à Lyon renforce l'identité du quartier, mais manque cruellement de cohérence interne (gabarits de niveaux différents, formes cubiques ou circulaires, couleurs vives) et s'emboîte mal avec l'extérieur. Au plan fonctionnel, les activités proposées doivent viser un même but ; l'on peut par exemple offrir des services locaux, comme des petits commerces, bibliothèques ou maison de quartier. Il serait incongru de planter un centre commercial au beau milieu d'un quartier résidentiel ! Enfin, au niveau social, la cohérence passe par des actions facilitant les interactions et la cimentation du lien social ; doter une centralité au quartier est un bon début, mais rajouter des fêtes (de voisins par exemple) ou événements marquants est encore plus fort, car cela marque l'identité du quartier.

#### D/ Réfléchir à la régulation de l'espace urbain

Finalement, penser à la qualité de vie en ville, c'est aussi s'intéresser aux questions de la régulation et d'accès à l'espace. Dans son quotidien, l'être humain utilise, transforme, s'approprie les lieux qui en retour lui donnent un sens. L'espace est alors marqué par des codes, des normes et des valeurs, qui appellent à un besoin de régulation ; tous les usages ou individus ne sont pas forcément les bienvenus dans tel ou tel espace à telle ou telle heure. Trois niveaux de régulation sont à distinguer : la régulation spatiale, fonctionnelle et sociale (Dind, 2009). De par un travail sur la forme, la régulation spatiale permet d'obtenir un degré d'ouverture ou de fermeture ainsi de proximité ou d'éloignement sur l'espace, entraînant en conséquence des pratiques différentes. Une terrasse de restaurant est très ouverte tandis qu'un banc placé au fond d'un parc public suscite l'intimité. La régulation fonctionnelle autorise ou non certains usages en fonction d'une convention explicite ou tacite : par exemple, en fonction des heures de la journée, les voies dédiées aux cycles et piétons vont être plus ou moins utilisées par l'un ou par l'autre, ce qui va générer, sous l'effet du nombre, une nouvelle convention à respecter. Enfin, la régulation sociale donne le droit de distinguer les espaces publics des espaces privatifs régulés par des règlements. Un parc public par exemple interdit l'accès la nuit par un règlement sur une pancarte. Les gated community font l'objet d'une très forte régulation sociale, avec parfois une interdiction d'y rentrer si l'on ne rentre pas dans les critères de ceux qui habitent. Négliger la régulation des espaces peut amener à des situations absurdes, comme c'est le cas à la Confluence avec le bâtiment cubique destiné aux bureaux ; l'espace public au milieu du cube fut conçu à l'origine comme un espace de circulation, mais celui-ci fut très vite fermé par des barrières, car des passants traversaient (naturellement) cet espace, chose que les propriétaires du lieu ne souhaitaient pas. Si cela avait été clarifié dès le départ, la présence de cette barrière orange peu esthétique aurait été évitée et aurait permis de donner une nouvelle configuration au lieu (parer au gaspillage d'espace) (Figure 9.0).

*Figure 9.0 : régulation a posteriori à la Confluence. Source : <http://projets-architecte-urbanisme.fr/nouveau-quartier-en-devenir-lyon-confluence-lactualite-du-chantier/>*



## CONCLUSION

Le régime postindustriel d'urbanisation est aujourd'hui arrivé à un point de rupture de charge. Pollutions, destruction des écosystèmes, mitage du paysage, polarisation ou encore ségrégation sociospatiale constituent quelques-uns des préjudices majeurs de la ville étalée sur son environnement. Ces problèmes patibulaires ne vont surement pas soulager à long terme le sentiment anti-urbain présent depuis le Moyen-Âge... En tant que productions culturelles inscrites dans un contexte sociohistorique, les films de science-fiction nous renseignent sur la vision du monde de groupes sociaux ancrés en ville. Manifestement, et ce dès ses débuts, ressort une hostilité envers cette ville laide, oppressante et asservissante. La ville est le lieu de l'enfer du béton, de la verticalité absolue, de la négation de la nature, ou de l'assujettissement à une classe dirigeante peu scrupuleuse. La ville n'est pas aimable, ni à aimer, et l'évasion vers des horizons meilleurs dans la campagne ou sur une autre planète demeure une des seules alternatives possibles pour recouvrer la liberté et une meilleure qualité de vie. « *Si j'aurais su, j'aurais tué Jules Verne* » concluait ironiquement Bernard Blanc dans une nouvelle pour le recueil *Moissons Futures*. Somme toute se passe-t-il actuellement la même chose avec la fuite des citadins vers un périurbain offrant de rafraichissantes perspectives pour les familles dans un cadre proche d'une nature reposante. En tant que futurs urbanistes, il n'est pas envisageable de se bander les yeux et laisser le bâti continuer sa reptation sur les espaces ruraux. Cette fugue doit opérer comme un électrochoc et nous amener à proposer des solutions pour engager nos villes sur le chemin de la durabilité et de la qualité de vie. L'urbanisme durable et le référentiel de qualité de vie constituent un de ces leviers pour accomplir cette transformation ; agissant à la fois sur la forme, les fonctions, les significations et les usages de l'espace, cette nouvelle conception replace l'utilisateur au cœur de la ville et rompt définitivement avec l'urbanisme fonctionnaliste dans le but de rendre la ville plus aimable et surtout plus soutenable. Haute qualité de vie et ville ne sont pas antonymiques loin de là, mais encore faut-il initier ce fameux basculement des représentations... Cette considérable entreprise ne se fera pas d'un simple claquement de doigts ; elle suppose un soutien politique fort et cohérent en faveur d'une ville plus responsable envers ses concitoyens et l'environnement physique. Malheureusement, résultante d'un champ de tensions entre l'écologique, l'économique et le social, la tentation d'une mercatique urbaine est toujours grande pour redorer l'image de villes qui ne sont pas tout le temps en bonne santé fiscale, balayant alors d'un revers de main les problèmes de ceux qui subissent les injustices environnementales. Or, en intervenant activement sur son territoire, en l'extirpant des mécanismes économiques qui le dominent, en cherchant à redonner aux individus l'équité d'accès à ses aménités et en se rendant attentive à leur bien-être, la ville fructifie en quelque sorte ses « vraies richesses » comme l'avait Patrick Geddes à son époque dans son ouvrage *Cities in Evolution*... Richesses qui, en définitive, sont motrices d'épanouissement personnel et collectif en ville.

## **BIBLIOGRAPHIE**

- APUR** (2003). Densité vécues et formes urbaines, Étude de quatre quartiers parisiens. URL : <http://www.apur.org/sites/default/files/documents/165.pdf> [consulté le 21 mai 2014].
- Bonard, Y.** (2011). De l'écoquartier à la ville durable : enjeux sociaux — le cas de Lausanne. In *Genève à l'épreuve de la durabilité* (pp. 185–191). Genève : Fondation Braillard Architectes.
- Bonard, Y., & Thomann, M.** (2009). Requalification urbaine et justice environnementale : Quelle compatibilité ? Débats autour de la métamorphose de Lausanne. *VertigO — la revue électronique en sciences de l'environnement*, 9(2).
- Certeau, M. De** (1990). *L'invention du quotidien*, Nouvelle édition / établie et présentée par Luce Giard. Paris : Gallimard.
- Chalas, Y.** (2011). L'invention de la ville-nature contemporaine, in *La ville, phénomène de représentation* (pp. 199-213). Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Claval, P., & Staszak, J.-F.** (2008). Où en est la géographie culturelle ? *Annales de géographie*, n° 2(660-661), 3–7.
- Da Cunha, A.** (2005). Régime d'urbanisation, écologie urbaine et développement urbain durable : vers un nouvel urbanisme, in *Enjeux du développement urbain durable : transformations urbaines, gestion des ressources et gouvernance* (pp 13-37). Lausanne : Presses polytechniques et universitaires romandes.
- Dind, J.-P., Thomann, M., & Bonard, Y.** (2007). Quartiers et structure urbaine : quelles articulations pour un développement urbain durable ? *Urbia – Les Cahiers Du Développement Durable*, 4, 49–75.
- Debarbieux, B.** (1997). L'exploration des mondes intérieurs, in *L'état de la géographie. Autoscopie d'une science* (pp. 371-384). Paris : Belin.
- Ferro, M.** (2009). *Cinéma et histoire*. Paris : Gallimard.
- Geddes, P.** (1997). *Cities in evolution: an introduction to the town planning movement and to the study of civics*. London ; New York : Routledge/Thoemmes Press.
- Gwiazdzinski, L.** (2013). Quel temps est-il ? Éloge du chrono-urbanisme, *Vues sur la ville*, n° 30, 2-2.
- Laffont, G.E.** (2007). *Ville et cinéma : L'urbaphobie dans la science-fiction*. URL : [http://www-ohp.univ-paris1.fr/Textes/Laffont\\_SciFi\\_New.pdf](http://www-ohp.univ-paris1.fr/Textes/Laffont_SciFi_New.pdf) [consulté le 20 mai 2014].
- Matthey, L., & Gaillard, D.** (2011). Au-delà de la carte postale. Les trois âges de Vauban : limites d'un écoquartier, *Cosmopolitiques*, n° 19, 1–9.
- 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*. URL : [http://www-ohp.univ-paris1.fr/Textes/Olagnier\\_3.pdf](http://www-ohp.univ-paris1.fr/Textes/Olagnier_3.pdf) [consulté le 14 mai 2014].
- Paquot, T.** (1990). *Homo urbanus : essai sur l'urbanisation du monde et des mœurs*. Paris : Éditions du Félin.
- Rio, Y.** (2013). La relation ville / campagne dans la littérature de science-fiction, *Demeter*, n° 18, 241-258.
- Salomon Cavin, J.** (2012). Entre ville stérile et ville fertile, l'émergence de l'agriculture urbaine en Suisse, *Environnement urbain / Urban Environment*, 6, 17–31.
- Salomon Cavin, J.** (2005). *La ville, mal-aimée : représentations anti-urbaines et aménagement du territoire en Suisse : analyse, comparaisons, évolution*. Lausanne : Presses polytechniques et universitaires romandes.

**Sieverts, T.** (2004). *Entre-ville : une lecture de la Zwischenstadt*, Marseille : Parenthèses.

**Thomas, M.-P., & Kaufmann, V.** (2013). Pour un urbanisme des modes de vie in *Green Density*. Lausanne : Presses Polytechniques et Universitaires Romande, 107–116.

## **FILMOGRAPHIE**

**Blomkamp, N.** (2013). *Elysium* [science-fiction]. États-Unis : Alphacore.

**Fleischer, R.** (1973). *Soylent Green* [anticipation]. États-Unis : Metro Goldwyn Mayer.

**Godard, J-L.** (1965). *Alphaville* [science-fiction]. France : Athos Films.

**Gilliam, T.** (1985). *Brazil* [science-fiction]. Royaume-Uni : Universal Pictures.

**Kassovitz, M.** (2008). *Babylon A.D.* [thriller]. France, États-Unis, République Tchèque : Studios Barrandov.

**Lang, F.** (1927). *Metropolis* [science-fiction]. Allemagne : UFA (Universum-Film AG).

**Lawrence, F.** (2007). *I Am Legend* [science-fiction post-apocalyptique]. États-Unis : Original Film.

**Lawrence, F.** (2013). *The Hunger Games: Catching Fire* [science-fiction]. États-Unis : Color Force (film company).

**Proyas, A.** (2004). *I Robot* [science-fiction]. États-Unis : Davis Entertainment.

**Proyas, A.** (1998). *Dark City* [science-fiction]. États-Unis, Australie : New Line Cinema.

**Ross, G.** (2012). *The Hunger Games* [science-fiction]. États-Unis : Lions Gate Film.

**Scott, R.** (1982). *Blade Runner* [science-fiction]. États-Unis : The Ladd Company.

**Truffaut, F.** (1966). *Fahrenheit 451* [science-fiction]. Royaume-Uni : Anglo Enterprises.