

Dystopies urbaines et qualité de vie: diagnostic et prospective



Rat dans un labyrinthe, *Dark City*

BARRAL Aurélie, GRAZIAN Giuliano, SABAGHI Yasmina, DE MAIO Sara

Table des matières

INTRODUCTION

DIAGNOSTIC

I) Le cadre urbain

- . Ambiances
- . Monumentalité et course à la hauteur
- . Repli des classes supérieures
- . Densités oppressantes
- . Espaces publics sans urbanité
- . Espaces publics dangereux
- . Mobilité en trois dimensions
- . Mobilité principalement motorisée
- > Synthèse 1

II) Les rapports à la nature

- . Présence de la nature
- . Nature productive
- . Nature domestique et sauvage
- . Nature paysage
- . Accès à la nature
- > Synthèse 2

III) Le pouvoir

- . Ville abrutissante
- . Ville ségrégative
- . Ville totalitaire
- . Ville violente
- . Ville technologisée
- . Ville prison
- > Synthèse 3

PROSPECTIVE

I) Qualité fonctionnelle

II) Qualité formelle

III) Qualité écologique

IV) Qualité d'intégration

V) Qualité de régulation

CONCLUSION

BIBLIOGRAPHIE et FILMOGRAPHIE

INTRODUCTION

Les films par le biais de la science-fiction, exposent, caricaturent et souvent alimentent nos peurs et angoisses concernant des futurs plus ou moins possibles. Tantôt le paysage urbain reste le même et des éléments étrangers bousculent un cadre posé dans sa normalité, tantôt il s'agit du topos, de l'univers lui-même, qui n'est pas reconnaissable dès le départ. Nous allons nous intéresser à certains films de cette deuxième catégorie, car notre objet d'analyse est la ville comme « phénomène social total » et « dérivée du temps » (Da Cunha, 2014). En effet, la société habitante et l'évolution de la morphologie de la ville sont deux composantes de changement interreliées. Amartya Sen explique de manière très simple que la qualité de vie est liée aux « choses » et aux « gens », ainsi nous retrouvons une composante matérielle et une composante sociétale sensibles à la dimension temporelle. L'histoire des villes fait partie intégrante de l'histoire des sociétés. Construction meuble et évolutive, l'imaginaire occidental projette des paysages urbains sur les toiles de cinéma et les téléviseurs. Les représentations de l'anti-qualité urbaine émergent de façon assez explicite car accentuées. L'écologie politique va nous permettre de mettre en exergue le lien entre la qualité de vie de l'humanité d'aujourd'hui et ses tendances peu réjouissantes, ainsi qu'avec les enjeux de gestion et de pouvoir, inhérent à nos sociétés.

A partir d'une sélection non-exhaustive de films hollywoodiens du XXe et XXIe siècle, nous allons chercher à définir ces craintes-là, pour définir la qualité urbaine par le tableau fantasmé de son contraire. En effet, la science-fiction dépeint les villes dystopiques avec des caractéristiques plus ou moins similaires et reliées entre elles malgré certaines différences. C'est à travers l'identification des différentes dimensions dystopiques urbaines que nous pourrions évoquer des démarches détournant un avenir non-souhaité aux dynamiques génératrices déjà existantes. Nous chercherons à comprendre la notion de « qualité urbaine » comme outil d'aménagement pour les villes de demain. Quels éléments pouvons-nous proposer pour contrer les points principaux du discours fataliste des dystopies urbaines? Comment sortir des tendances et éviter de construire des villes du futur dont la qualité de vie est absente?

Nous allons assier notre travail dans un diagnostic, s'interrogeant d'abord au cadre urbain, aux atmosphères, aux formes et composants de la ville dessinée par les films dystopiques, la nature des espaces publics s'ils sont présents, les mobilités, la nature, et

le pouvoir au milieu de tous ces éléments avec le soulèvement des questions d'organisation socio-spatiale, d'accessibilité et d'injustices sur de nombreux plans. Après avoir relevé les principaux traits, caractéristiques mais aussi parfois différences des villes dystopiques, nous allons nous intéresser à la deuxième étape du travail, prospective, celle qui consiste à montrer que les outils pour contrer ces scénarios au potentiel prémoniteur aux vues de certaines tendances. Nous réfléchirons à la qualité fonctionnelle, formelle, écologique ainsi que de régulation et d'intégration pour montrer qu'il a beaucoup de voies d'action pour ne pas construire un futur urbain et planétaire dystopique.

DIAGNOSTIC

I) Le cadre urbain

Les représentations cinématographiques de la ville du futur mettent en avant les craintes suscitées par le développement urbain et le progrès technique. Les films dystopiques condamnent pour la plupart la rigidité du mouvement moderne et caricaturent à l'extrême les formes urbaines et ses composantes.

. Ambiances

Les villes dystopiques étudiées présentent une atmosphère urbaine à l'architecture baroque et à l'ambiance empreinte de schyzophrénie. La définition des ambiances urbaines passe clairement par la monumentalité architecturale ainsi que par l'éclairage artificiel. Dans *Blade Runner*, Los Angeles est une ville constamment plongée dans l'obscurité et envahie par des panneaux publicitaires géants. Les ambiances véhiculées sont uniformes, baignées dans un mélange de lumières grises ou bleues : les vitres, les tours, le ciel, la pénombre, l'absence de lumière naturelle. Les couleurs froides, dominent le cadre et renforcent les caractéristiques de l'urbaphobie: l'aseptisation et la purification. Nombreuses sont les scènes où la plan montre la ville en plongée, le sol n'est pas visible, notamment dans *Le 5ème élément*, *Blade Runner*. Ce sont des paysages abyssaux qui donnent le vertige et donne le sentiment d'être perdu au milieu de la circulation et les lumières. La quasi absence de végétation ainsi que d'espaces publics animés limite l'approche qualitative des villes et de leurs ambiances urbaines.

. Monumentalité et course à la hauteur

Le paysage des villes présenté dans les films de science-fiction accentue la dimension verticale des éléments urbains et contribue à brouiller la hiérarchisation des tissus urbains classiques : dans *Blade Runner*, les immenses gratte-ciels du centre-ville sont dominés par des torches pétrolières et des cheminées d'usines, industries polluantes côtoyant ainsi logement en plein cœur urbain. Le bâti revêt une forme caractéristique dans presque tous les films : de béton, de fer ou de verre, il se dresse au bord des rues (confinant celles-ci à une taille minimale) et sa verticalité est brutale dans sa simplicité (lignes et formes épurées, sans ornements ni enjolivements), conférant ainsi à l'ensemble une vision

uniforme et monotone. Les rues jouxtant ces édifices architecturaux se retrouvent dépourvues de toutes formes de vie et d'attractivité, écrasées par la monumentalité des bâtiments, elles sont dédiées majoritairement au trafic motorisé urbain, lorsque celui-ci n'est pas relayé dans les hauteurs des villes (*Le 5ème Élément*). Les films dystopiques mettent également en scène l'architecture fonctionnaliste des années 1960 (*Alphaville*): tours, barres d'habitations et grands ensembles présentent conjointement des situations poussées à leur paroxysme. Ces quartiers apparaissent à l'écran comme dépourvus d'urbanité, l'échelle des bâtiments et des quartiers étant surdimensionnée.



Building colossal illuminé, *Dark City*

. Repli des classes supérieures

Le cloisonnement et la mise en scène de mondes clos sont des principes fondamentaux dans les constructions cinématographiques dystopiques : la ségrégation sociospatiale, l'anonymat et l'absence d'une véritable urbanité sont autant de symptômes venant accentuer ces principes et ayant des répercussions sur les formes spatiales des villes dystopiques. Le cloisonnement vertical (*Brazil, Metropolis, Blade Runner*) s'allie au cloisonnement horizontal (*Alphaville*) que l'on peut associer au phénomène de zoning. Dans *Elysium*, le périurbain pavillonnaire représente le modèle utopique de développement de la ville, ce modèle peu dense est réservé aux riches et présente des qualités d'espaces (vert, aéré, ordonné). Cette référence à la maison individuelle, résidentielle et tout confort renvoi à des concepts et d'isolement et de repli individualiste lié à la peur de la ville (*Gated communities*).



Patron de l'usine de robots, *Elysium*

. Densités oppressantes

Toujours dans *Elysium*, une deuxième forme urbaine représente la ville mal-aimée: la périurbanisation anarchique et informelle des bidonvilles. Ces différentes formes de sectorisation urbaine empêchent la mobilité des habitants. Les représentations dépréciatives de la ville se confirment lorsque nous nous intéressons à la notion de densité urbaine. La densité du bâti reste pour la plupart des villes dystopiques très élevée. Les villes sont mises en scène de manière négative, elles concentrent la population, les activités et favorisent ainsi une très forte promiscuité, contribuant à dramatiser la vulnérabilité de la population (*Metropolis*, *Soleil Vert*). Concernant la densité vécue/perçue dans ces espaces, elle est (malgré le fait que les formes urbaines peuvent varier) toujours extrême: la sensation d'oppression par le cadre bâti, la surpopulation des scènes ainsi que l'atmosphère générale des films procurent des sensations de fortes densités.



Bidonvillagisation sur terre, *Elysium*

. Espaces publics sans urbanité

Dans bon nombre de ces villes dystopiques, nous noterons l'absence d'espaces publics ou de lieux de rencontres voués aux échanges et à la communication humaine (*Los Angeles 2013*, *Wall-E*, *Sky City Haya*). Dans d'autres, à l'inverse, des espaces publics de taille démesurée (*Hunger Games*) s'insèrent dans un tissu urbain dense et complexe : ils symbolisent et représentent le pouvoir, un pouvoir qui souhaite instaurer un certain contrôle sur sa population en dessinant des espaces publics peu nombreux mais de taille suffisante pour accueillir les grands évènements.



Annonce sur la place publique, *Hunger Games*

Ainsi, les espaces publics sont présents dans la plupart des dystopies visionnées, mais ne remplissent pas leur fonction d'espaces publics. Ces espaces, censés être à la fois lieux de passages et de rassemblements, sont supposés être une source d'interaction sociale entre acteurs en tous genres. La ville (et notamment la grande ville) est le lieu qui accueille les individus et les fonctions dans leur variété ; par conséquent, de part cette diversité, la ville est l'endroit « où se passent les choses » (Lévy, 2013) et où les individus entrent en interaction. L'espace public quant à lui, est un « résumé de la ville » (*Ibid.*), reflétant ainsi l'image de la société et de ce qu'elle est capable de produire en terme d'urbanité. Il s'agit d'un lieu où mixité sociale et mixité d'usages se rencontrent. Or, un des éléments frappant dans les films de science fiction analysés, est la rareté de l'interaction sociale dans les espaces publics. En effet, ces derniers ne sont que très peu investis par les habitants de la ville sauf quand ils servent la fonction d'espaces de transit. Même dans ce cas, la circulation se fait au sein de véhicules privés, fermés, fixant une barrière physique entre les protagonistes et l'espace public, rendant de la sorte l'interaction sociale entre les usagers de l'espace public difficile.

. Espaces publics dangereux

Par ailleurs, l'interaction sociale qui se fait dans l'espace public comme lieu de rassemblement, est également fortement limitée par le nombre restreint de lieux mis à disposition. Nous avons effectivement constaté que ces films sont marqués par le nombre très réduit de lieux d'agrément (tels que les espaces verts dans *Fahrenheit 451*, places de jeux, commerces, etc.). En outre, les rares espaces publics destinés à réunir les individus, sont pour la plupart attaqués par des terroristes, comme c'est le cas par exemple pour le restaurant et le centre commercial dans *Brazil*, ou encore l'opéra dans *Le 5ème élément*. Ainsi, nous pourrions nous demander si, dans l'imaginaire des cinéastes occidentaux, les espaces publics ne seraient pas voués à être violemment détruits et par là, les interactions sociales qui en résultent aussi.

Les espaces publics sont donc présentés dans ces dystopies comme des espaces hostiles où l'individu n'est d'ailleurs pas libre de faire ce qu'il veut, car surplombé par un puissant contrôle social. Certes, un certain « contrat de civilité » tacite règne au sein des espaces publics réels (Lévy, 2013), permettant à tout un chacun d'avoir une marge de liberté qui prend fin là où la sensibilité des autres acteurs dans ce même espace est heurtée (Camacho-Hübner, 2013). Néanmoins, dans la conception occidentale, un espace

public est supposé rester le lieu de l'hospitalité et du bien-être, attirant un certain nombre d'usages et d'usagers libres de se l'approprier. Or, nous ne retrouvons pas cette dimension libérale dans les dystopies observées. Le « contrat de civilité » dont il est question dans la réalité est en quelque sorte poussé à l'extrême dans certains des films visualisés. Si bien que l'espace public devient l'assise du pouvoir en place (souvent totalitaire), limitant la marge de manœuvre des individus aux exigences de ce dernier, et ce, par des moyens cette fois bel et bien explicites (recours à l'intervention policière ou militaire par exemple). Ainsi, ces espaces publics investis par le discours politique matérialisent l'expression du pouvoir public et non plus celle des membres de la société.

. Mobilité en trois dimensions

La question de la mobilité dans le cinéma de science fiction est elle aussi révélatrice des représentations que se fait la société du XX^{ème} siècle sur la modernité. Selon Georges Henry Laffont (2007), la mobilité « caractérise le mieux cette modernité et [...] conduit à un sentiment de répulsion vis-à-vis de l'urbain ».

En effet, la forme urbaine très compacte et dense par sa forte verticalité, laisserait supposer que la ville n'a pas besoin de flux de circulation importants pour fonctionner puisque tout serait à proximité et donc accessible à pied. Néanmoins, nous observons dans *Metropolis*, *Le 5ème élément* ou encore *Blade Runner* que cette forme urbaine engendre effectivement une circulation routière ou aérienne très soutenue, voire fourmillante, où « des ballets incessants de voitures [...] se juxtaposent à tous les échelons de la mégalopole [...] » (Bearzatto et Bougon, 2010). Bien que la ville soit compacte, les hauteurs vertigineuses des immeubles affaiblissent cet effet de proximité, rendant notamment l'usage du véhicule volant nécessaire. Cette mobilité intensive fait contraste avec le bâti statique et grisonnant de la ville. Par ses flux de circulation, elle symboliserait l'une des seules formes de vie que nous puissions trouver dans la ville dystopique vue de l'extérieur (*Ibid.*), c'est-à-dire dans les espaces publics morbides. A cet égard, notons que dans le film *Brazil*, le trafic routier est quasiment inexistant et les automobiles appartenant aux privés sont agglutinées dans une sorte de fourrière, hors état de marche.

. Mobilité principalement motorisée

Toutefois, si la mobilité figure « comme un fluide vital permettant des interstices de respiration » au sein de la ville (*Ibid.*) dans la plupart des dystopies urbaine visionnées, elle est paradoxalement considérée comme anxiogène, et ce pour deux raisons principales.

La première raison fait référence à un imaginaire se représentant la ville moderne comme faisant usage excessif d'engins toujours plus technologiques. En effet, le XX^{ème} siècle est marqué par une avancée des progrès techniques (et notamment en terme de mobilité), ce qui a fait naître des craintes que l'on retrouve dans les dystopies réalisées à cette époque-là. De fait, cet imaginaire révèle la peur d'atteindre une société moderne qui fasse l'apologie de cette haute technologie, à la fois envahissante (à l'image des véhicules volants dans *Le 5ème élément* ou *Metropolis*) et parfois même déshumanisante (comme dans *Minority Report* où nous retrouvons une fois de plus la voiture volante individuelle mais cette fois automatisée, n'ayant plus besoin d'être dirigée par les individus; pire, ce sont les individus qui sont dirigés par ces véhicules *high-tech*). Il est aisé de constater ici que la mobilité est le meilleur moyen de rendre compte de cette modernité (Laffont, 2007). Dans *Brazil* par exemple, les quelques véhicules en circulation sont assimilables à des chars d'assaut : barricadés, imposants, écrasants, engouffrant la ville dans une sorte de guerre. Notons par ailleurs que le type de technologie figuré dans ces films de science fiction est révélateur des rapports que les sociétés en question entretiennent à la technologie (Bearzatto et Bougon, 2010) et la mobilité.

La seconde raison pour laquelle la mobilité est considérée comme un élément anxiogène réside dans le fait que cette dernière répond au modèle d'une société de plus en plus individualiste. En effet, dans ces dystopies la mobilité ne se matérialise que sous la forme de l'usage de véhicules motorisés individuels. Rares sont les voyages qui sont font en transports collectifs, et encore plus rares les déplacements en mobilité douce. Ce sont donc des milieux urbains centrés sur le transport privatif qui nous sont représentés. Outre la montée de l'individualisme, il s'agirait également de dénoncer « les excès de nos sociétés matérialistes où la voiture est un graal absolu » (*Ibid.*).



Trafic tridimensionnel, *Le 5ème élément*

> Synthèse 1

En définitive, nous ne pouvons parler de la notion de « qualité de vie » de l'espace public dans les dystopies urbaines puisque l'espace public lui-même n'existe pas. Il est certes physiquement présent, se cristallisant par des formes, mais il ne s'agit en aucun cas d'un lieu « où se passent les choses ». L'espace public est réduit à sa fonction de support de mouvements, de circulation, faisant abstraction totale d'une de ses composantes fondamentale qu'est la sociabilisation. La rue est condamnée et les places sont des outils de renforcement du pouvoir. Son caractère multifonctionnel est ainsi totalement contourné, ce qui n'autorise qu'un seul type d'acteurs à se l'approprier. Par ailleurs, l'hostilité et l'oppression qui occupent les rares espaces publics, les destine à terme, à périliter tout comme la population est vouée à se déshumaniser. Cette monofonctionnalité exacerbée par un contexte sociopolitique autoritaire et déshumanisant amène à ce que nous pourrions appeler de "l'anti-qualité de vie". L'espace public incarne ainsi le reflet du contexte sociétal dans lequel il se trouve. Par conséquent, il ne suffit pas de travailler sur les formes pour avoir un espace public de qualité ; c'est l'ensemble de la société qu'il faut laisser s'épanouir tout en répondant à ses besoins pour parvenir à ce dernier.

II) La nature

. **Présence de la nature**

Généralement, nous pouvons observer l'existence d'un clivage entre la nature et la ville. Une bonne partie des titres de la cinématographie dystopique présente des villes où la nature est totalement absente. Par exemple, dans *THX 1138*, *Dark City*, *Soylent Green* ou encore *Blade Runner*, la nature n'est presque pas représentée. En revanche, lorsqu'elle apparaît, elle représente généralement la liberté rêvée ou réelle, l'espérance de s'échapper et de pouvoir reconstruire une société plus agréable à vivre. Le clivage ville-campagne est une tension déjà manifeste dans la pensée transcendentaliste de Thoreau et Emerson (Salomon Cavin et al., 2010). *Dark City* est l'exemple le plus illustratif. Les éléments naturels comme la lumière solaire et l'océan n'apparaissent qu'à la fin, en créant un contraste très fort par rapport à l'obscurité de la ville-îlot, condamnée à l'absence d'horizon. Dans *Cloud Atlas*, ce clivage est aussi très marqué : il y a deux futurs représentés. Le premier est avant « la chute » et la nature n'y est pas présente. Une énorme ville verticale et illuminée artificiellement (comme la *Metropolis* de Fritz Lang) accueille toutes sortes d'injustices. Dans le futur « post-chute » la ville disparaît, les hommes retournent à un état primitif et vivent en communauté dans la nature. Pour aller plus loin, il faut observer quel type de nature est représenté dans la ville dystopique, pour ensuite comprendre quel type de nature est souhaitable dans une ville de qualité. Nous pouvons reconnaître au moins trois différentes typologies de nature : il y a la nature productive exploitée pour satisfaire nos besoins; la *wilderness*, ou nature sauvage, qui est principalement l'objet de protection dans les parcs naturels et qui est généralement bannie des villes; finalement la nature aménagée, qui répond à des exigences sociales de beauté¹.

. Nature productive

La nature est considérée comme facteur de production. Elle est vue comme une machine, qui agit par causalité, sur laquelle l'homme a la pleine maîtrise. A travers la science et la technique, l'homme modifie cette nature pour en tirer des avantages et satisfaire ses désirs, jusqu'à arriver à une seconde nature, totalement artificielle, comme le transhumanisme à travers la robotique et le génie génétique. Le rôle de la nature dans cette première perspective est utilitariste. Nous exploitons la nature pour satisfaire tous nos besoins.

¹ En parlant des rapports entre l'homme et la nature, les trois typologies précédentes peuvent reconduire à trois types différents de perspectives à analyser : la perspective techno-scientifique, la perspective naturaliste et la perspective phénoménologique (Hess, 2013)

- *Épuisement des ressources naturelles*

Dans *Soylent Green*, New York est peuplée par 40 millions d'habitants. L'exploitation de la nature a atteint une limite. Les légumes, la viande et aussi des biens secondaires comme le papier sont très difficiles à obtenir. Les dérèglements climatiques anthropiques ont réduits de manière substantielle la possibilité des humains de s'appuyer sur la nature pour se nourrir. La seule ressource protéique qui reste est l'humain lui-même. Dans d'autres films, nous pouvons lire cette absence comme le fait que la maîtrise de la nature est telle que l'homme n'a plus besoin d'elle pour survivre (même s'il s'agit de conditions très rudimentaires). L'absence de la nature peut représenter l'apogée de l'artificialisation.



Biscuits à base de chaire humaine, *Soylent Green*

Une solution similaire se retrouve dans *Cloud Atlas*, où les clones des humains sont nourris du « soap », dérivé de la transformation des cadavres des clones. Dans *Hunger Games* il est très clair que la richesse étalée de la capitale dérive de l'exploitation des ressources des districts de *Panem*, en donnant lieu à une sorte d'esclavagisme. Nous approchons la figure du sol nourricier : la ville est souvent vue comme terre stérile, son existence et son extension détruite de l'espace nourricier. Il n'y a pas d'agriculture dans les villes dystopiques. Pour survivre, la ville doit donc s'appuyer sur la campagne. Les citoyens sont, dans la pensée physiocratique, incapables de produire des biens, mais seulement de les consommer. Après la nourriture, l'énergie est le deuxième déficit productif des villes. L'obscurité due à la verticalité du bâti et à la pollution de l'air nécessite un double effort énergétique pour la lumière artificielle. Dans *Metropolis* il est clair que la ville est le lieu de production industrielle. Dans *Hunger Games*, on peut reconnaître une centrale hydro-électrique sur le lac de *Capitol City*. Dans *Matrix*, l'humain lui-même est

utilisé, comme une batterie, pour donner énergie aux machines.



Usine de robots miliciens, *Elysium*

- *Création d'une nature aliénée*

La vision utilitariste de la nature amène aussi à des considérations par rapport à la "deuxième nature". Dans *Hunger Games* la "deuxième nature" est source de préoccupations pour les humains qui cherchent à s'échapper d'une société injuste. Les animaux en particulier, ont été modifiés pour les rendre objets belliqueux capables de faire force de dissuasion contre les fuites et révolutions. Dans *THX 1138*, comme aussi dans le futur "avant-chute" de *Cloud Atlas*, les humains sont parfois clônés et ensuite rendus inoffensifs avec des drogues. *Bienvenue à Gattaca* est le titre référentiel pour la cinématographie transhumaniste : dans ce film la possibilité d'accès à la biotechnologie, qui permet d'améliorer les prestations physiques et psychiques des hommes, amène l'humanité vers un intraspécisme.



Implantation d'un exosquelette, *Elysium*

. Nature domestique et sauvage

Dans cette vision, issue de la physique de Aristote et des penseurs présocratiques, l'homme reconnaît une finalité à la nature. Celle-ci résiste aux transformations humaines. Le langage mathématiques n'est pas approprié pour déchiffrer la nature : elle est vivante et agit par elle-même en autonomie. Nous abordons alors le discours de la biodiversité en ville. Souvent les seuls animaux qui apparaissent dans les dystopies sont des animaux domestiques, voir le chat blanc dans *Le 5ème élément* ou le poisson rouge dans *Dark City*. Encore une fois nous avons la confirmation que la ville n'est pas destinée au non-humain, à moins qu'il soit domestique.



Poisson rouge en détresse, *Dark city*

Généralement, nous pouvons considérer que si la vie dans la ville dystopique est injuste, l'alternative naturelle est parfois impraticable ou mortelle (*Hunger Games*, *Cloud Atlas*).

Dans ce cas, nous retournons à la pensée antécédente de la Révolution Industrielle, où la ville était perçue comme un refuge par l'homme, qui autrement était obligé de vivre dans une nature sauvage hostile (Salomon Cavin, 2005). Parfois, l'hostilité de la nature est causée par le manque de respect de l'homme envers le non-humain, et amène la nature à une rébellion. Dans *The Happening* les hommes se suicident au passage d'un vent, représentant « la nature ». L'homme est un parasite sur la planète (idée présente aussi dans le premier *Matrix*). Dans *The Day after Tomorrow* les dérèglements climatiques d'origine anthropique mènent à l'apocalypse.

. Nature paysage

La troisième perspective est la plus intéressante : il s'agit de celle qui analyse la qualité de vie en ville. Elle considère la nature par sa beauté, en prenant en compte les valeurs affectives liées à la nature, sa dimension mystérieuse et poétique. Cette perspective permet l'invention, au XV^{ème} siècle, de la notion de paysage; une notion qui est restée amplement liée à la nature. La ville est souvent perçue comme banale, laide et chaotique (Salomon Cavin, 2010). Si nous regardons la composition de certaines villes, nous pouvons immédiatement nous apercevoir du chaos qui règne sur elles (*Le 5^{ème} élément*, *Metropolis*). Dans cette perspective, l'homme ressent une nostalgie pour la nature et pour le village. Ce sentiment apparaît dans *Soylent Green*, où les images de paysages naturels sont montrées aux anciens pendant leur cérémonie du suicide assisté². Dans *Metropolis*, les *Erwing Gärten* sont les seuls bouts de nature qui soient représentés. Ce sont de véritables jardins d'Eden, où nous retrouvons la nature dans sa forme mystérieuse et sensuelle. Dans *The Hunger Games*, la capitale de *Panem* se trouve entourée par les montagnes rocheuses et proche à un lac.

² Dans le film, les personnes âgées sont désormais les seules à pouvoir sentir la nostalgie pour la nature.



Cérémonie du suicide assisté, *Soylent Green*

. Accès à la nature

Dans pratiquement toutes les dystopies où la nature est représentée, son accès est très contrôlé et réservé aux élites. Dans *Metropolis*, l'accès aux *Erwing Gärten*, les jardins de l'Eden où les jeunes riches peuvent aller pour s'amuser frivolement avec des jolies filles, est limitée à l'élite bourgeoise. Aussi dans *Hunger Games*, les habitants des districts n'ont pas d'accès à la forêt et la chasse est interdite. L'unique accès consenti à la nature, si on peut le définir comme ça, est dans la perspective de production alimentaire.



Les Erwing Gärten, *Metropolis*

L'impression est que l'accès à la nature suit les dynamiques d'injustice représentées dans chaque film. La nature est un désir, une ressource (parfois inconnue) et seulement

qui détient le pouvoir peut la connaître et en avoir accès. Le même discours est valable pour la géo-ingénierie : qui détient le pouvoir utilise la seconde-nature pour contrôler (*Hunger Games*) ou pour se différencier (*Gattaca*) des classes plus pauvres. La géo-ingénierie, comme toute la connaissance, est un instrument du pouvoir.

> Synthèse 2

Pour conclure, l'homme (prolétaire) , en n'ayant pas accès - et parfois même pas la connaissance de l'existence - de la nature, se retrouve prisonnier de la ville. Les peurs de la pensée anti-urbaine se matérialisent : la nostalgie de la nature jusqu'à arriver à l'oubli d'elle-même. Le résultat est un homme dénaturé, artificiel, qui perd sa capacité de penser. Nous pouvons dire que la pensée du clivage culture-nature, ville-campagne, trouve sa confirmation dans la cinématographie dystopique. Et nous pouvons alors considérer ce clivage ville-campagne peu souhaitable : la non-qualité de vie en ville est donnée par l'absence de nature dans la ville. *A contrario*, nous pouvons en déduire que la présence d'éléments naturels dans la ville amène à une amélioration de la perception de qualité de la ville. La ville est un lieu artificiel, pensée pour exploiter le capital humain. La nature n'y trouve pas sa place. Elle connaît différentes représentations mais elle symbolise souvent le retour à la liberté, à la dimension humaine, la fuite aux oppresseurs.

III) Le pouvoir

Dans la plupart des films visionnés nous avons pu constater la relation étroite entre le pouvoir, les ambiances, la répartition de l'espace, d'accès à la nature, aux autres ressources, et la matérialité-même de la ville. Le pouvoir est systématiquement réparti de manière inégale, mettant d'un côté des minorités fortes et une majorité démunie. Il est parfois étatique, couplé avec le privé, généralement oeuvrant à la perpétuation des inégalités au profit des élites. Nous allons décliner cette thématique en déterminant les principaux effets du pouvoir tel qu'il est exprimé dans les films dystopiques: la première caractéristique est la confiscation du savoir et de l'accès au savoir de la grande majorité, misérable autant matériellement qu'intellectuellement; la deuxième, est le parallèle entre la ville comme outil de contrôle des individus, et le troisième la technologisation aux dysfonctionnements parfois dangereux des espaces de vie urbains. Cela ayant été établi, nous parlerons des injustices générées et les effets induits sur l'insoutenabilité sociale et politique des villes dystopiques.



Télé-journal, *Soylent Green*

. Ville abrutissante

La grande majorité est opprimée, faible, survivant dans des conditions d'existence très rudimentaires. Dans *Soylent Green*, la population ne possède pas d'accès au savoir. Les personnes sont amassées et survivent dans la rue, les églises, mangeant les dérivés d'un seul aliment. Le surpeuplement et la surconsommation des ressources naturelles a mené à une société cannibale sans le savoir. Elle est donc inconsciente, sans poids politique ni outils d'actions, comme dans *Brazil* et le Tokyo futuriste de *Cloud Atlas*. Ces populations ignorantes, considérées comme "excédentaires", sont leur propre bétail, réifiées, chosifiées. Les individus deviennent tous des individus types, standardisés, dévalués, à quelques exceptions près incarnées dans les héros plus curieux que la masse. Leur condition n'a pas d'issue sans ces héros-là, et encore le système paraît bien trop fort pour être ébranlé par quelques individus. Dans *Fahrenheit 451*, la lutte de l'Etat pour garder la population dans l'ignorance est d'autant plus flagrante et symboliquement forte à travers la destruction systématique des livres. Moins la population a accès au savoir, plus elle est facile à gérer et apathique, semblent penser les autorités. "Savoir, c'est pouvoir" (Francis Bacon, 1597) et dès lors, la population est démunie de tout pouvoir. Ironiquement, le ministère de l'information dans *Brazil* arbore des slogans tels que: "The truth shall make you free", "Information the key to prosperity". *1984* illustre parfaitement cette idée-là de dévaluation de l'être humain, ils vivent pour contribuer à un système dont ils ne peuvent pas échapper. Les valeurs d'apprentissage, d'esprit critique, de recherche de la connaissance sont peu recommandées au péril de leurs vies. Nous sommes face à des sociétés contre le savoir, contre le progrès en ne reconnaissant pas de valeur potentielle

des humains. Les humains intègrent les normes, les règles de conduite, mais ne sont pas stimulés pour développer un esprit critique. Leur chance de modifier leur statut sont quasiment nulles, les conditions de vie et le développement intellectuel des individus dépendent de leur accès aux connaissances. La connaissance du monde est censé être un bien collectif, mais ici il se montre privatisé, élitiste. Dans Elysium, les données informatiques, qui permettent le contrôle sur terre et sur le vaisseau, sont implantées dans le cerveau des hauts placés. Le progrès technologique ne sert qu'à une mince part des humains et déservant la grande majorité en asseyant le pouvoir de l'élite d'autant plus. La "conception globale de la société, gérée par des spécialistes et où le citoyen lambda est exclu" (Laffont, 2012) est une expression synthétique qui semble correspondre à ces univers dystopiques.



Destruction de livres en public, *Fahrenheit 451*

. Ville ségrégative

Les villes sont façonnées par les rapports de pouvoir, elle les illustrent naturellement. Elles sont des lieux théâtralisés par les rapports de force politique, économique et social (places politiques, de marché ou buildings). Dans *Metropolis*, la forme de la ville est marquée par une hiérarchisation sociale dans l'organisation verticale de son espace urbain : chacune des strates spatiales urbaines (monde d'en haut, jardin, cité des machines, catacombes) dévoile un mécanisme de domination comme nous l'avons évoqués au sujet des

différences de densités notamment. Le traitement esthétique (ambiances, matérialités...) de ces différents espaces offre des contrastes saisissants, mettant en avant les oppositions entre les qualités de vie des « exploités » et des « puissants ». L'organisation horizontale est également marquée par le contrôle social : La « Tour de Babel », que l'on peut assimiler à un marqueur symbolique (Lynch, 1977), constitue le centre et le lieu de résidence du pouvoir, elle organise et draine toute la ville de Metropolis. La répartition de la population se fait à différentes échelles selon les films: celles de l'habitat, du quartier, de la ville, et parfois même de la planète, comme dans *Elysium*. Deux classes sociales extrêmes sont représentées généralement avec parfois une classe moyenne se situant quelque part entre elles et faisant office de pont. Il s'agit généralement des fonctionnaires, comme le héros de *Soylent Green* ou le héros de *Brazil* vivant modestement mais ayant des contacts haut-placés comme sa mère.



Maison de la classe supérieure, *Soylent Green*

. Ville totalitaire

Dans la plupart des films visionnés nous avons pu déceler des figures totalitaires, l'Etat mais aussi une entreprise tenant le monopole des activités-clefs des sociétés, notamment l'entreprise qui fabrique les biscuits protéiniques humains dans *Soylent Green*, ou l'entreprise privée de clonage de *The Island*. Dans *1984*, l'Etat et l'Industrie travaillent ensemble pour le bien-être d'une élite quasiment impersonnelle, opprimant le reste de la population. Il semble que dans ces univers l'habitant est assujéti sans droit à la parole et sans marge de manoeuvre pour décider de sa vie. C'est d'autant plus caricatural pour le film *The Island* où tout est programmé, afin de produire des êtres humains dociles et

donneurs d'organes en parfaite santé. Le système crée un environnement déterministe d'une forte rigidité sociale. La bureaucratie de *Brazil* impose des contraintes toujours plus nombreuses et incarne le contrôle suprême. "La ville est une efficacité sans fin, non évolutive" (Laffont, 2012). Les normes et la surrégulation enferment les individus dans un carcan administratif et législatif. Les tuyaux de canalisations de la ville incarnent cette "bureaucratie tentaculaire" ainsi que l'autocontrôle de la ville sur elle-même. "L'enfer c'est les autres" disait Sartre. En ville, l'aspect de contrôle institutionnel et social est fort et rend ces espaces de vie angoissants car constamment sous tension. La ville est la personnification du système totalitaire étouffant, elle est support et actrice de la perpétuation du pouvoir totalitaire.



Plaquette dans un bureau du Ministère, *Brazil*

. Ville violente

La violence et la dénonciation comme moyens d'action généralisés se montrent récurrents dans la plupart des films. Les forces de l'ordre publiques et privées, à la violence équivalente, semblent omniscientes et omnipotentes soutenues par la population malgré elle, incapable de s'organiser. Le Big Brother de 1984 ou bien les outils de prévention de *Minority Report*, ou encore, la milice dans *V comme Vendetta*, impiètent sur les droits fondamentaux des individus, sur la liberté de pensée en tout premier rang, cela afin de garantir une cohésion, un ordre social au sein de la ville, dans l'objectif d'éradication des risques de criminalité potentielle venant de la population mais justifiant celle des élites, comme dans *Elysium* où un "homme de main" sert une des ministres, n'est rien d'autre qu'un violeur récidiviste. Les pompiers de *Fahrenheit 451* ne sont plus chargés d'intervenir pour éteindre des incendies mais de les provoquer là où des livres se trouvent. Les

individus sont étiquetés, fichés dans des bases de données, leurs informations personnelles sont digitalisées, suivis à la trace et observés comme des enfants manipulables, prévisibles et réprimandables facilement. L'espionnage et les dénonciations font de l'environnement urbain un lieu sans libertés. Les films font référence au communisme, au fascisme avec les techniques de propagande comme la télévision, les statues et les slogans, les grandes démonstrations et discours publics, notamment dans *Hunger Games*. Les héros se trouvent être les moins conformistes de par leur côté rebelle, agitateur, révolutionnaire qui leur donne une prédisposition à l'indignation et à la lutte contre le fatalisme. Nous pouvons voir la présence d'un surcontrôle dans la grande majorité de nos références filmographiques mais d'autres évoquent aussi le phénomène inverse, celui de l'insuffisance de contrôle, notamment dans *Orange mécanique* où des bandes hyperviolentes commettent des crimes graves avant de finalement se faire arrêter. Le contrôle social par la violence faite à l'intégrité physique et morale des individus comme élément phare de gestion des villes qui nous effraient.

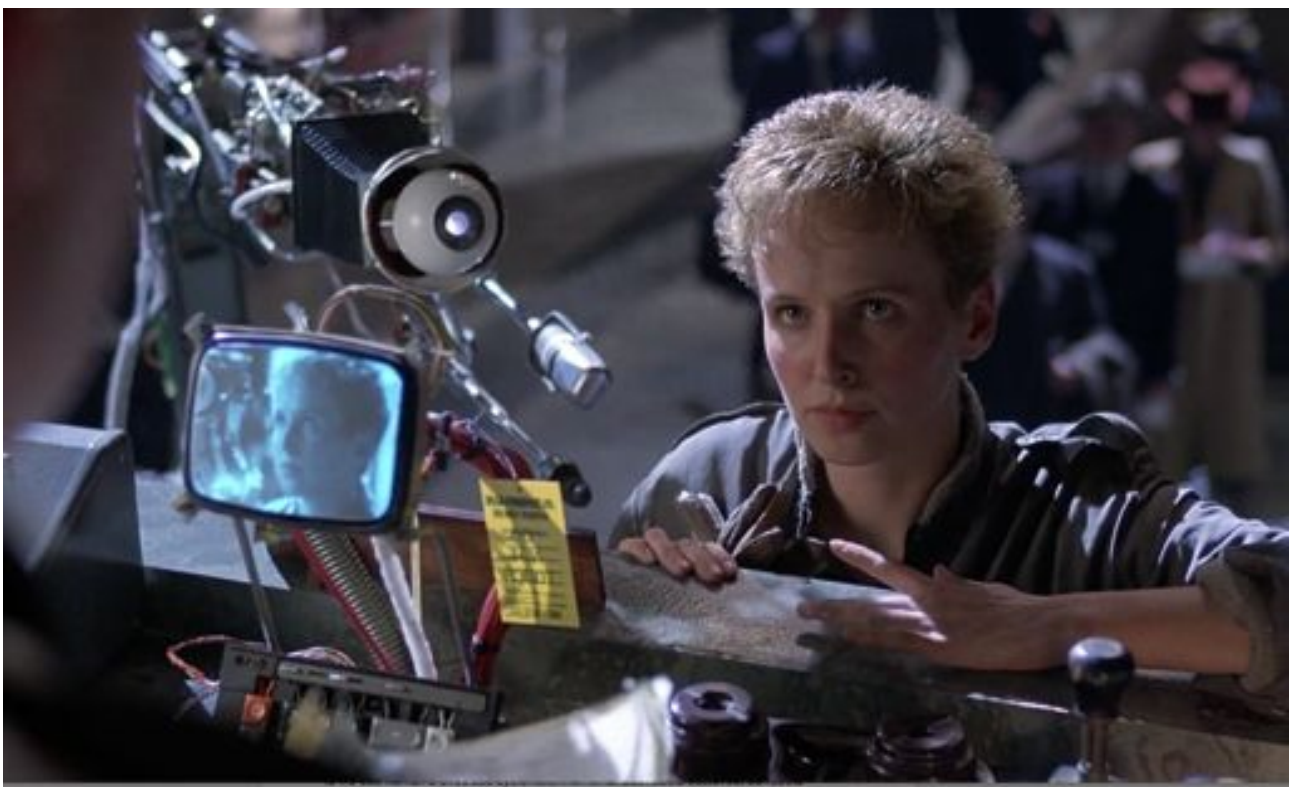


Contrôle de sac, *Elysium*

. Ville technologisée

A quelques exceptions près (*Soylent Green*), les villes dystopiques se sont automatisées, technologisées. Le non-organique, le robotique avec une intelligence artificielle s'est fait une place dans la gestion de la vie des humains avec ses dysfonctionnements. Les robots esclaves, ou/et robots miliciens, sont des formes récurrentes dans les différentes

références. Dans *Brazil*, le robot cyclope télécommandé depuis un bureau scrute les nouveaux arrivants et osculte littéralement les personnes de genre féminin. Dans *I-Robot*, ainsi que dans *Elysium*, les robots sont les esclaves au service de certains humains ayant les moyens de les acheter. Cependant cette technologie se retourne contre les humains d'une manière ou d'une autre. Dans *Elysium*, le héros est un ouvrier qui travaille dans une usine à robots miliciens et comble de la situation, il se fait casser un bras lors d'un contrôle de sac par ces mêmes robots. Les réveils automatiques, les portes automatiques, que nous avons déjà, mais aussi les petits-déjeuners automatiques et défectueux dans *Brazil*, les voitures automatiques dans *Minority Report*, sont des éléments de la vie urbaine quotidienne. Censées être facilitatrices de la vie des humains, ces technologies contribuent à créer un environnement oppressant et dysfonctionnel. La technologie en général et l'informatique gèrent la vie des humains, conditionnent les humains selon un programme donné. Dans *The Island*, les habitants mangent selon leurs besoins nutritionnels précis, déterminés à partir des urines le matin même et exprimés par une voix robotique. Cette surtechnologisation fait peur car la télévision remplace tous les loisirs (*Hunger Games*, *Brazil*), la majorité des êtres humains est constamment spectatrice, consommatrice et contributrice à la perpétuation du système, connaissant une sorte de syndrome de Stockholm politique.



. Ville prison

La situation politique est définie par les inégalités d'accès aux connaissances, aux soins, aux ressources, aux opportunités de vie. Le pouvoir est monopolisé par une élite, appuyée par la technologie et souvent l'immaturation politique de sa population. Non seulement, le système politique n'a aucune volonté du bien commun mais ne vit que pour son absurde perpétuation alors que la majorité de la population discriminée vit dans la misère, la peur, la frustration, victime et actrice d'une gestion irresponsable des ressources. Les injustices conduisent à différents comportements. Dans *Hunger Games*, la gagnante des jeux devient une icône révolutionnaire et fait bouger les foules. Sous l'apathie générale, la population pauvre connaît des moments de colère, notamment dans *Soylent Green*, où une manifestation a lieu contre la rupture de stock de la nourriture. Mais rares sont les révolutions qui aboutissent à un changement réel, si ce n'est dans l'exemple de *Elysium* où la technologie médicale sert enfin à l'ensemble de l'humanité. Dans *Cloud Atlas*, les différentes époques montrent toujours le même combat pour la liberté. Dans *Brazil*, la réussite n'est que rêvée, le héros devenu fou sous la torture. Lorsqu'il n'y a pas de révolution, de fuite vers un endroit meilleur comme une autre planète, il y a un abandon du combat pour la liberté par le rêve, la perte de conscience ou la mort comme le suicide assisté dans *Soylent Green*.

> Synthèse 3

La ville dystopique est la ville insoutenable et injuste par excellence. Nous pouvons ajouter tous les films catastrophistes où la spectaculaire destruction des grandes villes est toujours mis en scène. Lorsqu'il ne s'agit pas de la nature personnifiée qui se venge du traitement que les humains lui ont consacré, il s'agit de la société elle-même qui s'autodétruit sans intermédiaire, à travers les violences entre individus et la répartition très inégales et irrationnelles des ressources. Il y a une nécessité d'avoir une vision pour la population en entier en intégrant dans la gouvernance des villes les notions de justice spatiale, démocratie et de participation politique afin d'avoir une gestion concertée et juste du sol et des ressources en préservant la dignité des habitants.

PROSPECTIVE

De nombreuses productions cinématographiques, littéraires et picturales véhiculent des représentations dystopiques mettant en avant la non-qualité formelle des villes du futur mais l'urbanisme tel qu'il se pratique aujourd'hui, tel que nous l'apprenons du moins à l'université, fait espérer qu'une ville « sans qualité » est loin d'être une fatalité.

I/ Qualité fonctionnelle

La qualité fonctionnelle organise les centralités et les accessibilités, en l'aménisant. C'est "le registre de la distribution des activités, des équipements et des fonctions dans la villes" (Da Cunha, 2014).

Les films de science fiction visionnés nous ont donné à voir des villes dystopiques où le fonctionnalisme est présent à toutes les échelles, allant de la mégapole au logement privé. Ce fonctionnalisme est exacerbé par un mode de vie qui ne donne pas libre cours à la spontanéité, un mode de vie dans lequel la technologie s'empare des faits et gestes de l'être humain (à l'image des voitures volantes automatiques dans *Minority report*, ou encore des appartements intelligents dans *Brazil* et *Le 5ème élément*). Il s'agit bien là d'une « allégorie industrielle basée sur une vision mécaniste des besoins individuels » (Dind, 2009).

Néanmoins, force est de constater que l'urbanisme fonctionnaliste des sociétés modernes présenté dans ces dystopies ne reflète pas l'image de la conception urbaine telle qu'elle se pratique aujourd'hui. Au contraire, les préoccupations dont on nous fait part à travers ces films tentent d'être résolues par les urbanistes contemporains (Bearzatto et Bougon, 2010). En effet, les sociétés actuelles, aspirant désormais à la ville durable, ont fortement remis en question le modèle fonctionnaliste établi durant une partie du XX^{ème} siècle. Afin d'obtenir une certaine qualité de la ville sur le plan fonctionnel, il est nécessaire que celle-ci réponde non seulement aux besoins « techniques » de la population, mais également aux besoins qui se dépeignent « en termes d'interaction sociales, de quête d'informations et surtout de sens » (Dind, 2009). Ces divers besoins sont alors satisfaits par une multitude d'activités, à la fois variées et en interconnexion, dont la ville devient le support. Les concepteurs de la ville contemporaine doivent donc de réfléchir à la mixité fonctionnelle des espaces aménagés et aux différentes modalités de pratique de l'espace,

afin que ces derniers puissent être investis par l'ensemble de la population ou du moins par différents agents de la société; chose qui n'apparaît pas dans les films observés.

Par ailleurs, un des éléments clé qui permette de répondre aux dimensions multifonctionnelles et multimodales de la ville se trouve dans la gestion de la forme de celle-ci. En effet, il s'agit d'éviter le zonage des fonctions et d'obtenir ainsi un gradient des intensités urbaines que nous ne retrouvons pas dans les dystopies analysées. Cette gradation des intensités favorise de fait les interactions de l'individu à son environnement social et/ou sensoriel (*Ibid.*).

Toujours en relation avec la forme urbaine, la ville des courtes distances qui est prônée dans l'urbanisme durable, permet également aux espaces publics de jouer leur rôle de générateurs d'interactions sociales (*via* leur fonction d'espaces de transit). D'une part, l'objectif de la ville compacte est de rendre les activités du quotidien accessibles par la marchabilité. En parallèle, elle permettrait de réduire l'usage du transport individuel motorisé (TIM) qui constitue une sorte de frontière entre l'individu et son environnement. D'autre part, pour les déplacements de plus longue distance, il s'agit d'articuler urbanisme et réseau de transports *collectifs* afin d'accroître notamment l'usage de ces derniers et de réduire celui des TIM. Ainsi, la ville des courtes distances favoriserait l'interaction sociale sur ces deux fronts, et par là, elle peut également être utilisée par les urbanistes pour freiner la montée de l'individualisme.

Toutefois, précisons que la ville durable n'a pas pour vocation d'empêcher ou de réduire la mobilité de ses habitants, la fonction circulatoire doit être maintenue (rappelons qu'elle symbolise la vie dans les dystopies urbaines). En revanche, il s'agit de mieux la gérer (grâce à toutes sortes de politiques publiques promouvant l'intermodalité des moyens de transports notamment) afin que celle-ci ne devienne pas anarchique et source d'anxiété dans l'environnement urbain comme c'est le cas dans *Le 5ème élément* par exemple.

Par ailleurs, la question du processus participatif des habitants dans la conception urbaine apparaît comme un élément nouveau, gage de durabilité, dont les architectes et ingénieurs fonctionnalistes du XX^{ème} siècle, "uniques porteurs de savoir", faisaient totale abstraction. Il s'agit d'intégrer les volontés et le savoir vernaculaire des individus qui vont occuper et pratiquer l'espace à aménager dans le projet urbain, et ce, afin de le façonner à leur image. La participation des habitants témoigne alors d'une certaine démocratie qui

est marquée en creux dans les films de science fiction : les Etats totalitaires ne laissant pas la parole à sa population et s'appropriant les espaces publics en les modelant à leur propre image.

Finalement, l'Histoire nous a montré que la ville est dynamique, que les modèles d'urbanisme évoluent au gré du temps et des mentalités. La ville fonctionnaliste de l'époque moderne, qui semblait être la plus rationnelle pour les architectes du CIAM, a désormais été dépassée au profit de la ville durable.

II/ Qualité formelle

La qualité formelle compose avec la matérialité de l'espace, sa densité, perméabilité et hétérogénéité. Ville dense où l'homme se perd dans la masse, où la concentration est synonyme de nuisances, de verticalités, de monotonie, de pollutions diverses, de bruits et où les échanges sont quasi absents... Ces critiques des formes urbaines et de la densité ne sont pas vraiment infondées, car pour une multitude de personnes « plus les agglomérations sont peuplées, plus les conditions de vie y sont dégradées » (Martin-Houssart et Rizk, 2002). Mais la densité, peut aussi être synonyme de richesse, de diversité, d'animation et de possibilités d'échanges (Jacobs, 1977). Le terme de densité n'évoque que très partiellement les formes bâties auxquelles il se rattache, d'autres facteurs jouent un rôle relativement important pour déterminer la forme urbaine : la qualité des espaces publics, la composition urbaine, l'organisation des circulations et des transports en commun, les équipements publics, la qualité architecturale...

L'ensemble de ces facteurs peut être l'équivalent de qualité urbaine si les éléments sont cohérents entre eux : les diverses fonctions d'un quartier doivent être complémentaires, les espaces publics doivent favoriser la cohérence sociale ainsi que diverses interactions ou activités communes, la cohérence formelle des villes doit être mise en avant par des dispositions architecturales d'ensemble (matériaux, hauteurs, typologies), mais surtout par la lisibilité de l'agencement des bâtis et des vides, l'existence de marqueurs symboliques, la délimitations de secteurs, la hiérarchie des densités (Lynch, 1977). En effet la présence d'éléments-phares, de guides dans le paysage urbain, sont importants et doivent aussi et surtout être pensés à échelle humaine. La qualité urbaine est liée aux modalités d'aménagement, au contexte social et à l'ambiance.

Pour les qualités techniques, l'on se référera aux notions d'ergonomie et de praticabilité des aménagements : l'espace doit être pensé et construit pour favoriser une multitude d'usages. Tous les usagers doivent pouvoir en bénéficier (qualité sociale) et ce, suivant des règles d'appropriations bien spécifiques. L'ambiance fait également référence à des notions de qualité urbaine et de qualité de vie : les configurations visuelles, sonores, tactiles, olfactives doivent rendre l'expérience sensorielle plus ou moins agréable. En tant que futurs concepteurs d'espaces, il est important de trouver un équilibre entre le naturel et le culturel, le végétal et le minéral, l'animation et le calme (intensité d'usages et d'appropriations) afin d'offrir aux espaces urbains de demain, une véritable qualité urbaine. Une citation d'Hester permet d'illustrer le rôle de la forme urbaine: "City form influences our daily lives. City forms concretizes our values and reflects them back to us. City form can make us a more resilient society and more fulfilled individuals" (Hester, 2006).

III/ Qualité écologique

La qualité écologique est relatée à l'empreinte écologique et à la maîtrise du "métabolisme urbain" (Da Cunha, 2014). Cette qualité a permis une révolution dans l'approche urbanistique depuis quelques années. Après l'analyse des dystopies nous avons pu voir que certains problèmes se posent par rapport au rôle de la nature dans la ville, par son manque voire absence totale d'intégration dans la ville. Il y a des certains aspects qui débordent dans la régulation, des autres dans les qualités formelles et dans les qualités fonctionnelles.

La qualité de vie est donnée par la gestion des nuisances, principalement de la pollution physique, mais aussi phonique. L'argument de la biodiversité en ville devient aussi inévitable. Pendant tout le XXème siècle nous avons assisté à l'insertion dans la ville d'une nature très aménagée et maîtrisée par l'humain. Dans le nouveau siècle il y a un idéal différent de nature en ville : une gestion différenciée qui valorise une faune et une flore spontanée. Des écosystèmes, au contraire de ce qui passe dans les dystopies, sont encouragés à se développer aussi dans le milieu urbain. L'idée est de créer des bâtiments positifs en biodiversité, pour réduire la pollution sonore, les polluants dans l'air, les îlots de chaleur urbain et les risques environnementaux tels que les glissements de terrain, les inondations et l'érosion. Certaines espèces, si placées au bon endroit, peuvent purifier l'eau et rendre fertile la terre. La végétation permet aussi de baisser les températures dans

les villes, procurant de l'ombre et contribuant au cycle de l'eau par évapotranspiration. La nature peut être une auxiliaire de choix dans la gestion des villes ainsi il faut faire en sorte de la préserver et de la réintégrer dans le cadre urbain.

Nous arrivons à prendre en compte la perspective phénoménologique. Les messages contenus dans les dystopies le témoignent: l'homme a nostalgie de la nature, de la terre et de la dimension conviviale du village (Salomon Cavin, 2005). La solution qui combine besoin de production de ressources (pas seulement de consommation) et le besoin de éléments de nature comme paysage, semble être représentée par des initiatives d'agriculture urbaine. En effet ces activités permettent de réunir dans la même action les problématiques dérivantes des trois différentes perspectives : on utilise la nature dans une perspective utilitariste d'autonomisation alimentaire (comme la Food Urbanism Initiative), elle permet généralement une augmentation quantitative et qualitative de la biodiversité en ville et elles peuvent être la juste voie pour rompre avec la nostalgie de la nature et du village. Si situés en pleine ville, les jardins partagés créent du lien social, de la solidarité, du voisinage et du sens de communauté et convivialité qui manque dans la représentation que nous avons de la ville. En zone périurbaine, ces jardins favorisent l'intégration des personnes en situation d'exclusion, en difficulté sociale ou en adaptation professionnelle. La ville devienne productrice par la volonté de produire ses propres légumes, retour à la sobriété, au sens de communauté. Il faut arrêter avec le clivage ville-campagne pour construire des villes vertes qui permettent d'annuler cette nostalgie et cette frustration.

III) Qualité de régulation

La qualité de régulation est déterminante pour l'attractivité des espaces, la sécurité, le confort par un certain contrôle sur les usages des espaces. Dans les films dystopiques soit la régulation est inexistante soit elle est beaucoup trop forte et cela engendre dans les deux sens de l'insécurité, des attentes à la dignité humaine et des injustices. Il s'agit alors de réfléchir comment définir des règles d'accès et la bonne dose de contrôle en ville pour permettre à tous de se sentir en sécurité tout en disposant d'une liberté de mouvements et d'appropriation dans la ville.

La régulation est nécessaire pour asseoir la qualité mais lorsqu'elle est trop présente elle enlève toute qualité de la ville qui se réduit à une prison en plein air. Par exemple, selon des études, les normes anti-bruit auraient un impact positif sur la santé des résidents,

cependant la définition du niveau sonore accepté peut avoir des effets négatifs par d'autres aspects, notamment sur la vie culturelle et sociale dans la rue. Le bruit ne trouve pas seulement ses origines par les transports motorisés mais aussi dans l'animation. C'est pour cela qu'il ne faut pas imposer une limite de bruit partout car dans certains quartiers le seuil de tolérance sera beaucoup plus haut quand dans d'autres contenant un hôpital et des personnes âgées par exemple. Il y a un consensus à trouver pour autoriser un certain niveau de bruit qui se fera différemment d'un endroit à l'autre. Il faut donc communiquer avec les autorités et législateurs, pour que la ville projetée puisse être un lieu agréable à vivre en gardant en tête qu'elle doit d'abord servir au bien de la population. En effet, il ne s'agit pas seulement de penser en terme de régulation spatiale, même s'il s'agit de notre principal levier d'action urbaine, en créant des espaces ouverts ou intimes pour anticiper les usages, mais aussi de considérer la régulation fonctionnelle et la régulation sociale.

Nous pouvons proposer une conception, un emplacement, une forme à certains espaces urbains qui autogénère sa régulation spatiale avec les usages possibles à faire, par exemple des trottoirs larges avec des arbres qui permettent une marchabilité mais qui bloque le passage des voitures. La "régulation fonctionnelle" évoque surtout la spécialisation d'un lieu par des conventions explicites ou tacites, par exemple ne pas se baigner dans n'importe quelle fontaine ou cueillir des fleurs dans l'espace public sous peine d'une punition. La "régulation sociale" quant-à-elle se base essentiellement sur le statut juridique d'un espace, public ou privé. Cependant de nombreux espaces innovants demandent une nouvelle définition pour être légitimés et alors pérennisés. Par les potagers urbains partagés et les squats se trouvent dans des situations souvent ambiguës. Cette "régulation sociale" doit donc revisiter ses catégories afin d'intégrer de nouveaux statuts d'espaces dans la planification. Il faut donc sensibiliser les autorités aux enjeux autour de l'innovation des usages dans la ville au lieu de garder des statuts rigides. Il est essentiel de donner la parole et du pouvoir aux habitants pour déterminer avec eux les paramètres de ces trois régulations et alors créer une ville à l'écoute de la population construite par le "métissage des savoirs et valorisation des débats" et la notion de "droit à ville" (Da Cunha, 2014).

CONCLUSION

En guise de conclusion la ville dystopique est une ville-labyrinthe, obscure, illisible, sans urbanité, saturée d'information et de gens. Nous voulons le contraire, guidés par des concepts gravitant autour de celui de la qualité de vie nous pouvons espérer aménager des espaces où il fait bon vivre. Il faut réfléchir aux formes de la ville et de ses quartiers, à l'accessibilité des lieux, à la relation que l'on entretient avec la nature, à la liberté donnée aux usagers, pour que les êtres humains urbains (plus de 50% de l'humanité aujourd'hui vit dans une ville) obtiennent des conditions de vie soutenables, stimulantes et justes. Nous devrions faire de la justice un "horizon et un fil conducteur de l'urbanisme" pour penser mieux la qualité urbaine selon des aspirations variées et donc aussi la qualité de vie des êtres humains et des espèces qui partagent la même planète. Nous pouvons parler de la question de l'intégration qui se retrouve dans toutes les qualités précédentes utile pour définir la qualité urbaine. Il s'agit de résoudre la tension entre la qualité fonctionnelle, sociale, formelle, écologique et de régulation. L'enjeu est d'intégrer, de composer avec ces éléments afin de proposer des projets de qualité urbaine et soutenable. La qualité d'une ville est étroitement liée à sa soutenabilité, et donc à sa capacité à être réfléchie dans un contexte multidimensionnel et multiscale. Il y a un besoin d'intégration des questions alimentaires, d'intégration de la nature pour s'assurer d'un environnement sain et beau, mais aussi des espaces public permettant différents usages, tout en les conditionnant les modalités d'appropriation des lieux, de la mobilité efficace en minimisant les externalités négatives, et de l'intégration politique et sociale des habitants eux-mêmes dans les projets. En effet, comme disait Bourdin, "un service d'urbanisme isolé dans un coin de bureaucratie n'a aucune chance d'y parvenir". Il faut utiliser toutes les potentialités d'intégration afin de rendre la ville plus perméable et lisible, adaptée aux différentes aspirations et besoins d'une population donnée, car il y a un besoin général de cohérence, de lisibilité à l'échelle de la ville quelque soit ses dimensions, matérielles ou immatérielles. Avec ces éléments en tête, la construction de la ville ne peut pas suivre le sentier de la dystopie, mais un autre, celui de l'eutopie³.

³ De l'anglais *Eutopia*, mot inventé en 1516 par Thomas More. Construit avec le préfixe grec *eu-* (bon), et *tópos* (lieu), signifiant donc « le lieu du bon ».

BIBLIOGRAPHIE

- Bearzatto Aldo et Bougon Hervé, 2010. "Cinéma de science-fiction et imaginaires de la mobilité", *Azimuts*, [s.l.].
- Camacho-Hübner Eduardo, 2013. *Support de cours* "Sciences de la ville", Lausanne: Ecole Polytechnique Fédérale de Lausanne.
- Corboz André, 1992. "L'urbanisme du XXème siècle, esquisse d'un profil", *Faces*, n° 24
- Da Cunha Antonio, Guinand Sandra, 2014. "Qualité urbaine, justice spatiale et projet". Presses polytechniques et universitaires romandes.
- Dind Jean-Philippe, 2009. "La qualité urbaine : quelle grille de lecture? Quels principes de conception?", *Les urbanités*, Lausanne : Laboratoire du droit à la ville.
- Hermann Lou et Mager Chrisophe, 2014. *Support de cours* "Ecologie politique et qualité de vie", Lausanne : Université de Lausanne.
- Hess Gerald, 2013. "Ethiques de la nature", Presses Universitaires de France, Paris.
- Laffont Georges Henry, 2007. "Ville et cinéma : L'urbaphobie dans la science fiction", Brest : ATER Institut de Géoarchitecture de Brest.
- Lévy Jacques, 2013. *Cycle de conférences sur l'espace public*, cours "Formes et structures de la ville contemporaine" (Da Cunha Antonio), Lausanne : Université de Lausanne.
- Martin-Houssart Géraldine et Rizk Cyril, 2002. " Mesurer la qualité de vie dans les grandes agglomérations ". Insee première n°868, Paris.
- Lynch Kevin, 1977. "L'image de la cité". Dunod, Paris
- Olagnier Pierre-Jacques, 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", Picardie : Université de Picardie Jules Verne.
- Salomon Cavin Joëlle et al., 2010. "Antiurbain : origines et conséquences de l'urbanophobie". Presses polytechniques et universitaires romandes, Lausanne.
- Salomon Cavin Joëlle, 2005. "La ville mal-aimée : représentations anti-urbaines et aménagement du territoire en Suisse : analyse, comparaison, évolution. Presses polytechniques et universitaires romandes, Lausanne.

FILMOGRAPHIE

- 1984 (1984) de Michael Radford
- A Clockwork Orange (1971) de Stanley Kubrick
- Alphaville (1965) de Jean Luc Godard
- Blade Runner (1982) de Ridley Scott
- Brazil (1985) de Terry Gilliam
- Cloud Atlas (2012) de Andy et Lana Wachowski
- Dark City (1998) de Alex Proyas
- Elysium (2013) de Neill Blomkamp
- Escape from L.A. (1996) de John Carpenter
- Fahrenheit 451 (1966) de François Truffaut
- Gattaca (1997) de Andrew Niccol
- Hunger Games (2012) de Gary Ross
- I-Robot (2004) de Alex Proyas
- Matrix (1999) de Andy et Lana Wachowski
- Metropolis (1939) de Fritz Lang
- Minority Report (2002) de Steven Spielberg
- The 5th Element (1997) de Luc Besson
- The Day after Tomorrow (2004) de Roland Emmerich
- The Happening (2008) de M.N. Shyamalan
- The Island (2005) de Michael Bay
- Sky City Haya (à paraître) de Adad Warda & Michael Franchetti
- Soylent Green (1973) de Richard Fleischer
- THX 1138 (1971) de George Lucas
- V for Vendetta (2005) de James McTeigue
- Wall-E (2008) de Andrew Stanton