

## Qualité de vie et écologie politique

Printemps 2014

Marika Brancato, Deborah Flisi, Lauriane Grosjean et Laura Stern

### LA QUALITÉ DE VIE À TRAVERS LES DYSTOPIES URBAINES DANS LE CINÉMA DE SCIENCE-FICTION



## Table des matières

1. Introduction .....	3
1.1. Problématique .....	3
1.2. Les dystopies urbaines.....	4
2. Hunger Games.....	4
2.1. Représentations de la ville future .....	5
2.2. L'« anti-qualité » urbaine dans <i>Hunger Games</i> .....	7
3. Les visions de la ville future comme ville de non qualité .....	8
4. La qualité urbaine et ses critères .....	10
5. Conclusion .....	12
6. Bibliographie .....	14
7. Filmographie .....	14

# 1. Introduction

La qualité de vie est aujourd'hui une notion toujours plus présente dans la littérature et les visions urbaines de la ville. Cependant, c'est aussi un terme complexe qui a plusieurs significations en fonction des domaines d'études et des objets analysés.

Ce travail va donc tenter, au travers d'analyses filmographiques, de définir et préciser ce que l'on peut entendre lorsque l'on parle de « qualité urbaine ». A cette fin, il a été décidé de prendre l'approche à revers et de partir de films dystopiques, qui représentent les villes futures selon les craintes des auteurs, afin de définir ce que l'on pourrait appeler l'« anti-qualité » de vie.

## 1.1. Problématique

La notion de *qualité de vie* est au cœur de nombreuses problématiques depuis le début des années 1970. Malgré son actualité, c'est une notion complexe car elle connaît une pluralité de définitions selon les disciplines et elle est ancrée dans la subjectivité de celui qui la revendique et l'analyse. Ainsi, il est aujourd'hui difficile de définir ce concept, considéré comme opératoire car plus mesurable que définissable. Dans le contexte de l'urbanisme, elle est cependant devenue de grande importance car construire des villes de qualité est aujourd'hui un critère nécessaire au développement des sociétés humaines, qui vivent pour plus de 52.5%<sup>1</sup> dans des zones urbaines.

Afin de tenter de définir ce que pourrait être une ville de qualité ou de la qualité en ville, nous allons baser notre projet sur l'analyse de films dystopiques du XXI<sup>ème</sup> siècle.

La première partie se basera sur l'analyse des films *Hunger Games*, afin de faire ressortir les caractéristiques de cette ville du futur et les représentations dystopiques créées par les réalisateurs Gary Ross et Francis Lawrence. Cela permettra de comprendre comment est imaginée la ville du futur et, *Hunger Games* étant une dystopie, qu'est-ce qui est critiqué ou effraie dans cet urbain en devenir. Cela pourra alors être associé à de la « non-qualité » de vie, à ce vers quoi on ne veut pas arriver et donc qui est critiqué dans la ville. Mais permettra aussi de relever les éléments mis en avant et qui, selon l'auteur, prendront trop d'importance à l'avenir.

Une fois ces deux films analysés, il faudra en faire ressortir les caractéristiques principales quant à cette non-qualité. Mais deux films d'une même trilogie ne suffisent pas à poser des hypothèses, il s'agira ensuite de mettre en évidence, avec l'aide d'autres films dystopiques du XX<sup>ème</sup> siècle, les caractéristiques récurrentes et fortement corrélées à une vision qualitative de la ville.

Finalement, ces caractéristiques anti-urbaines permettront de définir ce que l'on peut considérer comme des critères permettant de créer la qualité de vie en ville et ce qu'il faudrait alors éviter car ressenti comme une évolution de « mauvaise qualité ». En quoi l'urbanisme tel qu'il se pratique fait-il espérer qu'une ville « sans qualité » n'est pas une fatalité ? Comment contourner cette peur de l'urbain et travailler à des projets urbains qui permettront d'instaurer la qualité de vie en ville et d'évoluer de manière à donner envie aux gens d'y habiter ?

---

<sup>1</sup> Source : <http://donnees.banquemondiale.org/indicateur/SP.URB.TOTL.IN.ZS/countries/1W?display=graph> (consulté le 28.04.14).

## 1.2. Les dystopies urbaines

L'utopie est définie par Le Grand Robert comme un « *pays imaginaire où un gouvernement idéal règne sur un peuple heureux* »<sup>2</sup>. La dystopie, aussi appelée contre-utopie, résulte donc d'une vision du futur avec une connotation négative, un gouvernement totalitaire et répressif et des habitants du lieu accablés et malheureux. La dystopie est tout d'abord un genre littéraire du XX<sup>ème</sup> siècle, qui critique fortement les gouvernements répressifs en offrant une vision d'un futur effrayant, comme par exemple dans le livre *Le Meilleur des Mondes* d'Aldous Huxley (1932).

Le cinéma s'est aussi emparé de la dystopie dans la science-fiction, notamment en adaptant des romans, étant donné qu'ils proposent une vision future, scientifiquement et technologiquement avancée, qui a souvent une connotation négative.

La ville est un sujet privilégié de la science-fiction, on pense notamment à *Metropolis* de Fritz Lang. Néanmoins, les imaginaires de la ville sont souvent des négatives, incarnant les peurs, plutôt qu'un véritable imaginaire de ce que l'on peut s'attendre du devenir de la ville. Offrant plutôt une perspective apocalyptique, la ville étant par excellence le lieu des innovations, le lieu « de demain », on y représente le rôle néfaste et dangereux du progrès technique, la promiscuité et la densité, où les problèmes sociaux sont accentués par une forte ségrégation socio-spatiale et une société déshumanisée (Olagnier, 2008).

## 2. Hunger Games

*Hunger Games* est un film de science-fiction qui narre une histoire tournée dans un futur dystopique post-apocalyptique.

La nation de *Panem* est constituée de la capitale, « Le Capitole », et de treize districts, dont seulement les premiers douze sont habités. Chaque district est spécialisé dans un secteur différent, et ils fournissent la nourriture, l'énergie et les matières premières au Capitole.

Le Capitole vit dans la richesse et l'abondance, en exploitant les autres districts qui croupissent dans la pauvreté et sous l'oppression. Le treizième district avait par le passé essayé de se rebeller, mais le Capitole a riposté en rasant complètement le district rebelle. Le jeu « *Hunger Games* » a été instauré par le gouvernement pour servir de leçon aux autres districts.

Dans les films, le district douze et le Capitole sont les deux lieux les plus présents, les héros étant originaire de ce district.



Fig. 1 : Carte des districts de Panem<sup>3</sup>

<sup>2</sup> Source : <http://dicos.unil.ch/grandrobert/login.asp> (consulté le 28.04.14).

<sup>3</sup> Source : <http://it.tinypic.com/view.php?pic=nqqrkn&s=5#.U15FhV7mqUQ> (consulté le 28.04.14).

## 2.1. Représentations de la ville future

Il existe un fort contraste entre la ville, le Capitole, et les districts. Ce dernier ressort particulièrement lorsque l'on analyse les films avec un œil urbanistique. En effet les ambiances urbaines présentes dans les différentes scènes opposent souvent la ville aux districts. Les premières différences qui sautent aux yeux sont notamment les ambiances créées par la lumière et les couleurs présentes en ville par rapport à l'atmosphère sombre et peu lumineuse qui règne dans le district 12.

Les couleurs présentes en ville, que ce soit dans les habillements des citoyens mais aussi dans l'espace public (notamment grâce aux trames vertes et bleues) donnent à cet espace une identité positive avec une ambiance joyeuse, presque euphorique. Les habitants de la ville se présentent de manière très soignée avec des vêtements très colorés et accordés à leurs coiffures extravagantes et à un maquillage excessif. D'un point de vue externe, tant pour les personnages du film étrangers à la ville que pour le spectateur, ils en deviennent presque grotesques.

Au contraire, dans le district 12 l'ambiance est morne, la lumière n'arrivant pas à pénétrer à travers les arbres ou les fenêtres aux carreaux poussiéreux des maisons familiales en pierre et en bois. Il en résulte une atmosphère sombre et quelque peu pesante. Les habitants ont une expression triste sur le visage, ils ont l'air sales et affamés. Leurs vêtements aux couleurs ternes, ainsi que leurs coiffures, appartiennent à une époque passée en lien avec la tradition du district. Le cadre de vie est donc principalement caractérisé par la pauvreté qui s'oppose fortement à l'impression de richesse qui ressort de la vie en ville.

L'analyse des formes urbaines porte aussi à une forte divergence entre le cadre bâti en ville et dans le district 12. Le Capitole est effectivement placé en un lieu idyllique, dans une vallée très lumineuse couronnée de montagnes enneigées et surplombant un lac avec un énorme barrage. Le premier regard sur la ville qui est offert au spectateur est un effet grandiose et impressionnant. La modernité et la verticalité caractérisent cette ville, qui est construite de béton avec des grands bâtiments et de nombreuses tours qui soulignent son pouvoir. Les espaces publics sont perçus au premier abord comme des espaces agréables à vivre, avec des grandes promenades très géométriques, des bassins d'eau et de la verdure. Bref, un cadre qui invite les habitants à profiter de ces lieux. Les rues et les parcs semblent être très fréquentés et bien animés. La modernité de la ville est présente aussi dans les moyens de transport. En effet, le déplacement des protagonistes des films entre le district et la ville se fait sur un train à grande vitesse, ultramoderne qui offre toutes les commodités possibles : des chambres à coucher, des grandes salles de bains et des espaces communs très luxueux.



Fig. 2 : Panorama du Capitole

En opposition, le district 12 tient plutôt du village rural. Des maisons individuelles sont dispersées sans organisation apparente en bordure de la forêt et aucune rue bétonnée ne les relie. Les habitations sont précaires et vétustes, presque entièrement en bois avec un toit de tôle ondulée. Les

espaces publics sont pauvres, ils se résument à un marché couvert et à l'espace bétonné devant le palais de justice. Le seul moyen de transport présent dans le district 12 semble se résumer aux quelques charrettes abandonnées aux pieds des arbres.

Le gouvernement dans *Hunger Games* est un pouvoir totalitaire, autoritaire et despotique, détenu par le Président Snow, Président de *Panem* qui est à la tête du Capitole et de tous les districts. Sous ses ordres, un petit groupe d'élus privilégiés l'aident à diriger *Panem*. Le pouvoir central est donc situé dans la capitale, où se trouve la richesse. Les districts dépendent du Capitole et doivent lui fournir leurs biens de production, ils n'ont donc aucune liberté économique, politique ou sociale car un contrôle permanent est exercé sur les habitants de chaque district.

La société est organisée de la manière suivante, une élite riche vit dans le Capitole. Les premiers districts (1, 2, 3 et 4 notamment) sont considérés comme des districts riches qui offrent de plus nombreuses opportunités de vie à leurs populations. Plus l'on s'éloigne de la capitale, plus les districts sont pauvres, avec une forte dépendance au Capitole. Chaque district est spécialisé dans un domaine de production économique. Par exemple, le district 12 produit du charbon et est principalement minier, le district 7 est spécialisé dans la production de bois et de papier, et le district 9 produit tous les biens céréaliers. Ainsi, l'on peut voir que le Capitole dépend fortement des différents districts pour pouvoir subvenir à ses besoins mais instaure aussi un fort contrôle sur chacun d'eux afin de pouvoir exploiter leurs ressources à ses fins.

Finalement, l'accès à la ville semble être réservé aux personnes aisées, et il semble qu'il n'y ait pas de mélanges de personnes entre districts, et entre les districts et le Capitole. La circulation des biens et des personnes est fortement régulée et l'accessibilité est donc réduite.

La nature est fortement présente dans les films *Hunger Games*, cependant il est nécessaire de distinguer plusieurs types de nature. Dans un premier temps, il y a la nature présente en ville, dans le Capitole, qui est une nature fortement anthropisée mais aussi mise en avant et embellie. Elle est signe de richesse et apporte confort et beauté. Il y a aussi la nature sauvage mais feinte du jeu-même *Hunger Games*. Au premier abord, il semblerait que ce soit une nature sauvage, sans trace humaine mais on découvre par la suite que c'est une nature complètement artificialisée, créée et contrôlée par les metteurs en scène du jeu. Ils peuvent en faire ce qu'ils veulent, comme par exemple déclencher un feu de forêt ou créer des animaux monstrueux et sauvages. Un autre type de nature est la nature présente dans chaque district, cette dernière est différente selon leur localisation. C'est une nature sauvage mais avec un contrôle humain par les populations du district qui l'exploite afin de créer des biens de consommation primaires ou secondaires.

Finalement, la nature la plus intéressante à analyser dans ces films est la nature présente entre chaque district. Elle semble avoir une vocation de frontière afin de bien séparer les populations les unes des autres et de contrôler leurs relations. C'est une nature sauvage, abondante et riche mais dont l'accès est interdit et contrôlé par le Capitole. Ces territoires lui appartiennent et les personnes n'ont pas le droit d'y accéder. La nature devient donc une richesse inaccessible qui permettrait aux populations les plus pauvres de subvenir à leurs besoins et même d'accéder à une certaine forme de liberté.

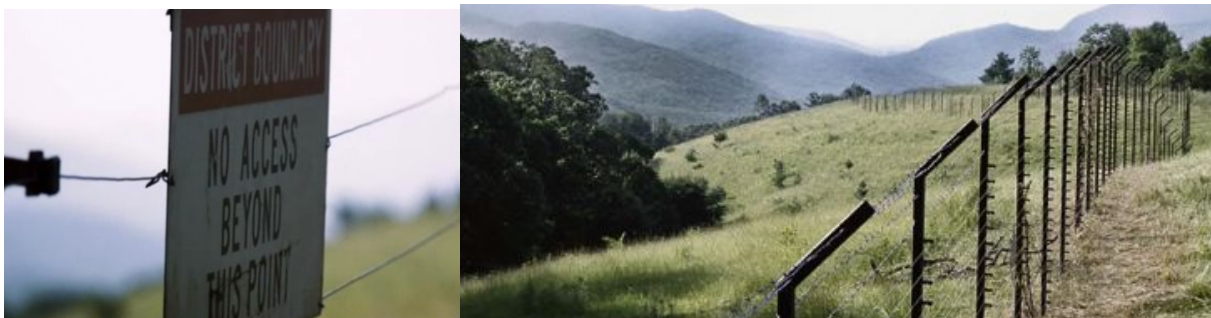


Fig. 3 : « Accès interdit », image tirée du film *Hunger Games I* – 3min30

Ces deux films sont donc porteurs d'importantes injustices et apories dues à l'organisation spatiale générale du territoire et non pas à certaines caractéristiques urbaines en particulier. La division en districts avec une capitale qui dirige le tout amène à un rapport de force qui crée ces injustices. La nature présente entre chacun des ces districts, qui est interdite d'accès et subie un fort contrôle avec la présence de barrière limitant l'accès, enferme les populations dans ces apories.

## 2.2. L'« anti-qualité » urbaine dans *Hunger Games*

La première impression lorsque l'on visionne les deux volets d'*Hunger Games* est que la ville représente une qualité de vie meilleure et plus souhaitable, alors que les districts sont plutôt perçus comme des lieux désagréables et sans qualité, où la population survit plutôt que vit réellement. On pourrait alors faire une analogie à une relation ville-périphérie, dans laquelle le Capitole constituait le mégapole riche et multifonctionnelle qui a un contrôle sur sa périphérie moins développée et plus pauvre. Cependant, une analyse approfondie permet de proposer différentes critiques envers la société contemporaine présentée dans cette dystopie. La vie en ville et la classe supérieure qui s'y trouve est caractérisée par la surconsommation et des besoins superflus pour atteindre à une certaine qualité de vie souhaitée. Cela implique qu'au premier abord il semblerait que la vie soit meilleure en ville et concrètement c'est probablement le cas car ses habitants n'ont pas besoin de se battre pour survivre. Une critique sous-jacente très forte est toutefois visible et cette exagération au niveau de la technologie, de la consommation ou encore des modes de vie en général tend à rendre cette société grotesque et pleinement superficielle, sans réel rapport humain. De nombreux autres éléments pourraient être développés sur la question mais ils ne seraient pas pertinents dans le cadre de ce travail et nous allons donc nous en tenir à ça.

L'« anti-qualité » urbaine est visible dans le film sous plusieurs aspects. Le premier, qui est aussi le plus flagrant, est celui de la ségrégation sociale très prononcée entre la ville et les districts. Pour expliquer ces inégalités on peut se référer à l'interprétation de la « political ecology », selon laquelle ce sont les rapports de pouvoir qui construisent l'environnement socio-économique. En effet les élites capitalistes détiennent le pouvoir et produisent les inégalités majeures avec des injustices sociales très importantes. Au niveau spatial, cette ségrégation entre classes se concrétise par une séparation géographique horizontale importante. On peut même parler de cloisonnement car l'accessibilité et les déplacements entre les districts est extrêmement régulé voire impossible. De plus, le droit d'accès à la ville est très limité et peut alors être considéré comme un élément qui renforce la ségrégation et est porteur de non-qualité car limite les individus dans leurs déplacements et leur accès à diverses opportunités. Donc, en plus du fait que les personnes sont obligées de vivre dans des lieux différents selon leur statut social, le fait que les personnes n'aient pas la possibilité de se rencontrer physiquement peut être considéré comme élément destructeur du lien social et de sociabilité entre classes. Cela renforce notamment la divergence socio-économique qu'il y a entre le Capitole et les districts.

De plus, l'accès très réglementé à la nature peut être considéré comme une forme d'« anti-qualité » urbaine. Comme déjà mentionné précédemment, la nature n'étant pas accessible pour les habitants des districts, et la nature présente en ville ayant seulement une fonction décorative, le droit à la nature et à son utilisation peut alors être vu comme discriminé.

Un autre élément qui influence négativement la qualité de vie dans ce film est la présence permanente de la technologie de pointe, ou supertechnologie, et dans la vie quotidienne des gens. En effet grâce à cette dynamique, le pouvoir central a la capacité d'influencer et de gérer complètement la vie des habitants et de l'environnement. *Panem* est donc un territoire où un contrôle permanent et totalitaire est exercé sur les population, et donc où la spontanéité n'existe pas. Toute cela mène à une perte d'identité et aucun accès à une réelle liberté.

### 3. Les visions de la ville future comme ville de non qualité

Le chapitre ci-dessus nous a permis d'identifier de manière précise les critères que l'on peut considérer comme de la « non-qualité » de vie. Il serait cependant prétentieux de baser notre analyse uniquement sur les deux volets du film *Hunger Games*. Ainsi, les paragraphes qui suivront visent à établir une sorte de fil rouge qui permettrait d'étendre nos recherches et de faire une relation précise entre les films de dystopie urbaine et la qualité de vie.

Le film *Blade Runner* représente la ville de Los Angeles en 2019. Nous nous retrouvons dans une ville qui sort d'une guerre nucléaire qui a éliminé toute la nature et l'a rendu impraticable et inutilisable. Il en ressort une image de la ville triste, morne. En effet les ambiances y sont sombres et il y pleut tout le temps. La ville est représentée comme source de pollution, avec en permanence des fumées qui donnent l'impression que l'air est irrespirable. Il est intéressant de relever une certaine ségrégation sociale voire ethnique car les habitants de la ville sont en grande majorité asiatiques. Les autres populations, considérées comme ayant une meilleure situation de vie (économiquement parlant) ont pu fuir dans un « extra-monde » qui semblerait, grâce aux descriptions, être un monde idyllique où la vie est meilleure. Les formes de cette ville futuriste sont aussi à remarquer car il s'agit d'une ville très fortement verticale, au sein de laquelle la modernité est fulgurante et toujours plus innovatrice, mais incapable de répondre aux besoins et de mettre en place une ville plus agréable à vivre.

Un film plus ancien et culte lorsque l'on s'imagine la ville du futur est *Metropolis*. Film de science-fiction allemand réalisé en 1927, il représente la mégapole *Metropolis* en 2026 à forme urbaine ultra-moderne et ultra-verticale, au sein de laquelle une forme ségrégation spatiale est présente. Mais à l'inverse de *Hunger Games* par exemple, la ségrégation géographique est ici verticale. Les pauvres vivent dans la ville basse, au niveau du sol et dans la pauvreté. Ils travaillent sans cesse et habitent au milieu de la fumée et de la vapeur des industries. Ils sont caractérisés par des habits noirs et travaillent en masse, avec des mouvements mécaniques et répétitifs. Au contraire, les riches habitent dans les espaces en hauteur, sont vêtus de blanc et vivent dans l'aisance. Ils ont accès à un jardin à végétation luxuriante, sorte d'Eden présent pour se prélasser et passer du bon temps.

Avec le *Cinquième élément*, on se retrouve dans une vie extrêmement contrôlée et cloisonnée, où les habitants se déplacent en transport aérien à grande vitesse dans une ville verticale constituée de « superbuidings ». Une fois encore, il est difficile d'apercevoir le bas de la ville et des immeubles, dû à un brouillard de pollution persistant. Ces systèmes de transport ainsi que les constructions vont dans tous les sens, s'entrecroisent, s'évitent, se retrouvent côte à côte. Il y a alors un véritable fourmillement d'infrastructures, de véhicules, de personnes et d'objets, qui créent une sensation de perte de maîtrise, d'étourdissement dans lequel l'être humain se retrouve comme un minuscule point perdu au milieu du chaos urbain infernal.

Le film *Time Out* est principalement intéressant pour notre analyse du point de vue du cloisonnement horizontal comme pour *Hunger Games*. On observe la même forme de la ville où le centre est riche et les couronnes suburbaines sont de plus en plus pauvres. Le personnage principal, pour remonter jusqu'au centre, doit effectuer des péages onéreux à chaque fin de zone. On a donc une ségrégation socio-spatiale par paliers successifs du centre vers les périphéries, que l'on retrouve dans *Hunger Games*. De plus, la ville représentée dans *Time Out* est assez similaire au Capitole, avec une importante verticalité, des formes très géométriques et de grands espaces publics propres et vides. Cela rappelle la difficulté d'appropriation des espaces par les individus, qui se retrouvent être plus des lieux de passage que des espaces de vie.



Ces différentes utopies urbaines permettent alors de mettre en avant ce qui pourrait être considéré comme le « maldéveloppement » futur des villes. En effet, le film de science-fiction est souvent considéré comme « *l'un des miroirs déformés des sociétés urbaines* » (Olagnier, 2008 : 7) au sein duquel les peurs et les critiques de la société et de son développement sont révélées. Les films de science-fiction sur les dystopies urbaines se fondent toujours dans un cadre social, économique et culturel dont les fondements permettent de visionner de manière exagérée les tendances craintes d'un développement futur (Olagnier, 2008). Il est alors possible, au travers des cinq films visionnés, de faire ressortir plusieurs catégories sur lesquelles la vision et l'image de la ville future s'est appuyée pour sa conception, et qui sont communes aux différentes dystopies, malgré la temporalité et le contexte socio-historiques très diversifié de chacun d'eux.

La première vision commune propose une ville faite de ségrégation. Cette dernière est présente à bien de niveaux dans tous les films visionnés. C'est en général une ségrégation sociale, qui sépare les riches et les pauvres et prend forme spatialement, par la mise en place d'une séparation géographique forte entre les classes, de manière verticale ou horizontale selon les films. Du point de vue de la « political ecology », cette ségrégation spatialisée géographiquement permet à la classe dirigeante de garder un contrôle sur la classe subordonnée et d'asseoir son pouvoir et sa force. Elle est donc représentative d'un pouvoir totalitaire et dominateur qui exploite les pauvres au profit des riches. Elle peut être assimilée à la critique d'un système capitaliste fort, dans lequel les riches deviennent toujours plus riches et les pauvres toujours plus pauvres, et qui à la longue amènerait à ce genre de société. Elle amène aussi à un très fort cloisonnement, au sein duquel les individus n'ont pas tous accès aux mêmes opportunités et n'ont pas la possibilité de se rencontrer ou de se mélanger. Une mixité sociale très faible qui est découlée peut être porteuse de « non-qualité » car elle peut rendre les espaces monofonctionnels ou encore appauvrir fortement les relations entre individus ou liées à l'espace.

Cette ségrégation tend en général à amener d'autres aspects communs aux différents films, que l'on peut qualifier de caractéristiques à cette ville du futur. Il s'agit par exemple d'une perte d'identité importante. L'individu n'existe plus en tant que tel, il est aliéné à un groupe ou fait partie d'une communauté. Cependant, plus aucune solidarité n'existe entre les individus de cette même communauté et il ne peut compter que sur lui-même pour survivre. Cette perte d'identité est très forte au sein des classes précaires dans les différents films, où très peu de liens d'amitié ou d'amour unissent les gens, ceci dans un but de les désolidariser et d'en garder le contrôle. La création d'un lien social fort est donc inexistante ou abandonnée. Mais cette perte d'identité est aussi visible dans les plus hautes classes de la société, où chacun vit pour son petit confort personnel, fait partie du groupe des « plus chanceux » et ne s'en distingue par aucun moyen. Il vit de façon excentrique, surconsommatrice et les valeurs présentes aujourd'hui dans notre société n'existent plus. En ce sens, les dystopies correspondent bien à des images exagérées des vices de la société du présent.

La nature est aussi un sujet important qui revient plusieurs fois dans les images de ces villes, mais sous différents aspects. Il s'agit alors soit que la nature a été complètement éradiquée de la ville, qui devient alors fortement minéralisée et polluée, et où les habitants doivent vivre dans des conditions très difficiles. Dans d'autres cas, c'est l'accès à cette nature qui est fortement régulée et autorisée uniquement à certaines catégories sociales. Dans *Hunger Games*, l'accès à la nature correspond à la liberté et est donc interdite. Dans *Metropolis*, une nature luxuriante est accessible aux hautes classes de la société, qui peuvent se prélasser dans de magnifiques jardins en haut des énormes buildings qui forment la ville. Elle est donc un bien précieux, représentatif d'un bon niveau de vie qui n'est accessible qu'aux personnes qui la « méritent ».

Les formes urbaines et l'image générale que donne la ville dans chacun de ces films peut aussi être considéré comme une critique aux grandes villes actuelles. Leur verticalité excessive ainsi que leur étendue sans fin et leur forte minéralité leur donnent un aspect froid et inhumain. Y vivre semble devoir être une bataille sans fin pour s'y déplacer, habiter, s'y retrouver. C'est dans cette situation que on retrouve les peurs les plus exacerbées concernant la ville du futur, notamment une densité insupportable, où la proximité imposée peut créer des ambiances désagréable et néfaste pour les habitants tant au niveau physique que morale.

La notion d'espace ne correspond plus à ce que l'on peut considérer aujourd'hui comme un espace où vivre mais plutôt à une énorme toile d'araignée s'étendant de toute part et au sein de laquelle une multitude de réseaux divers supprime la notion de temps et de lieu. L'individu perd une fois de plus toute identité et tout repères, il n'est alors plus capable de s'approprier l'espace et de l'adapter à ses différents usages. Attention toutefois à ne pas généraliser. Les trois films présentés dans ce chapitre donne cette vision de la ville, mais *Hunger Games*, comme expliqué plus haut, en apporte une toute autre, peut-être moins excentrique et irrationnelle au niveau des formes mais où les critiques peuvent être faites sur bien d'autres aspects.

Finalement, la dernière catégorie que l'on peut considérer comme une critique de la société présente dans ces différents long-métrages est la « supertechnologie ». En effet, chacune de ces représentations de la ville montre une société super développée, avec des technologies futuristes et des usages infinis. En découle une superfonctionnalité qui ouvre un champ des possibles beaucoup trop vaste et impersonnel. Une fois de plus ces notions amènent à une perte d'identité et d'affirmation des individus qui se retrouvent remplacés par des machines, ou alors qui vivent dans un monde extrêmement rapide où les plaisirs, le repos ou les pauses n'existent pas. La performance omniprésente, oblige à être rapide et constamment en action/mouvement. Il faut aussi utiliser tout ce que peuvent nous offrir ces nouvelles technologies pour faire partie du courant et s'intégrer. Par exemple, dans *Hunger Games*, il existe des pilules qui permettent de vomir tout ce que l'on a mangé pour pouvoir continuer à manger sans fin et ne rien manquer. La société pousse donc à utiliser et à maîtriser ces « supertechnologies » afin de ne pas être dépassé et continuer à être compétitif.

## 4. La qualité urbaine et ses critères

Le propre des films de science-fiction est de présenter le futur, mais bien souvent cette vision dystopique des cinéastes est celle que Joëlle Salomon-Cavin appellerait la « ville mal aimée » (2005). Ces films sont toujours des réalisations de leur temps, c'est en ce sens que l'on peut les apprécier comme incarnant les représentations, les peurs et l'imaginaire du futur. Ils jouent ainsi le rôle d'imaginaire social d'une époque. L'analyse présente de facteurs « anti-urbains » permet donc de mettre en avant ce qui pourrait alors être considéré comme élément porteur de qualité urbaine dans les représentations faites de la ville à notre époque.

Pour garder une logique d'argumentation, nous reprendrons dans l'ordre les différents facteurs porteurs de « non-qualité » explicités dans le chapitre précédent, et tenterons d'en faire ressortir la qualité sous-jacente et désirée par la société, en réponse à ces imaginaires négatifs de la « ville mal-aimée ».

Le premier aspect correspond à la ségrégation sociale et géographique observée dans les différents films dystopiques. La qualité de vie en ville serait donc, pour répondre à cet aspect-là un accès égalitaire à l'urbain et aux ressources qu'il propose afin d'assouvir les besoins tant fondamentaux que plus superficiels des individus. En effet, « *le cloisonnement apparaît comme un véritable leitmotiv des villes du cinéma de science-fiction : cloisonnement vertical comme dans Metropolis ou cloisonnement horizontal ou zoning dans Hunger Games* (Olagnier, 2008). Ce cloisonnement enlève un droit

fondamental qui est le droit à la ville, c'est-à-dire la possibilité d'y accéder mais aussi de bénéficier de ses différentes opportunités et ses multiples usages, sans restriction quelconque. Cette ségrégation empêche aussi une mixité. Quelle soit sociale, fonctionnelle ou d'usage, elle fait partie intégrante des besoins des individus en terme de qualité. Selon le cours de Lou Hermann, la qualité fonctionnelle fait s'intégrer dans les registres de la qualité urbaine. Un espace (public) doit répondre à la mixité des demandes et des besoins des individus qui côtoient et vivent ce même espace. Etant donné que chacun utilise un espace à sa manière, cet espace ne doit alors pas exclure certains usages mais au contraire répondre aux différents besoins de la société.

Cela peut nous amener à un terme particulièrement affecté et travaillé par Jacques Lévy (2004), la « *Serendipity* » ou le droit et la possibilité de se déplacer au gré de ses envies et du hasard, et de faire des rencontres fortuites. C'est selon lui cette capacité de *serendipité* qui permettrait de vivre et de développer pleinement l'urbanité. Vivre et profiter de cette urbanité, ou autrement dit des opportunités que nous offre la ville n'est pas possible si les populations sont ségréguées ou maintenues chacune de force dans des espaces cloisonnés, limitant les interactions. La mobilité est alors importante dans l'optique que l'être humain a besoin de se déplacer pour rencontrer les autres et répondre ses besoins.

Nous avons constaté une forte opposition entre ville et nature, nature dont l'accès est fortement limité dans *Metropolis* et dans *Hunger Games* et totalement absente (voire détruite) dans le *Cinquième élément* et *Blade Runner*. Cette nature incarne dans le premier cas une sorte d'Eden éternel où l'on se divertit, uniquement accessible aux couches les plus aisées de la population. Dans le second, c'est un espace de liberté et de ressources, mais aussi un lieu de tous les fantasmes (nature factice et dangereuse du « plateau de jeu »). La relation à la nature et son accès est donc considérée comme primordiale dans notre société qui tend à s'urbaniser de plus en plus. La nature en ville et en-dehors de la ville serait donc un critère de qualité de vie, qui se devrait d'être accessible à tous. Elle permet de couper avec le monde urbain, proposant une sorte de souffle (Lavadinho, 2012) où le rythme de vie ne cesse de s'accélérer et où la nature tend à disparaître. Elle est donc un élément fondamental de la ville, qui doit être préservé pour maintenir une qualité de vie recherchée toujours plus par les citoyens. L'importance en ville d'espaces verts à fonction naturelle et qui peuvent être vécus et utilisés et plus uniquement décoratif, devient donc un aspect fort de cette qualité.

Les formes urbaines sont aussi fortement porteuses de qualité. Comme l'avait expliqué Lou Hermann lors de son cours « Ecologie politique et qualité de vie », la qualité formelle correspond à l'agrément du contexte et des formes urbaines. Ainsi un espace se doit d'être adapté à l'usage projeté d'un lieu et à la pratique qui s'y fera, ainsi qu'à son hospitalité, c'est-à-dire à une certaine configuration sociale de l'espace. Une forme ne porte pas en elle-même des pratiques sociales mais elle peut toutefois en exclure. Il faut donc ne pas en avoir une vision réductrice et penser plus loin. Les ambiances sont aussi à prendre en compte lorsque l'on parle de qualité formelle car elles correspondent à une configuration sensible des lieux. Cet aspect-là n'est par exemple pas du tout pris en compte dans les villes futures présentées ici. Les films analysés dans ce travail présentent, comme vu précédemment, des formes urbaines difficilement accessibles, très minéralisées et porteuses de peu voire pas d'usages différenciés. L'appropriation des espaces est alors quasiment impossible par les individus, ce qui amène à la création de lieux devant être normalement des lieux de vie comme vide de sens, de personnes et d'activités diverses. Et les formes devraient aussi permettre une appropriation de l'espace par différents groupes sociaux.

Finalement, la « supertechnologie » présente et critiquée dans ces dystopies urbaines correspond à une peur d'un surdéveloppement de l'artificiel au dépend du matériel et du vrai. Ces développements et cette surfonctionnalité offre aux habitants de la ville une perte totale d'usages cohérents des lieux et d'intégration des espaces. Or un espace doit bénéficier d'une qualité fonctionnelle (Dind, 2009a) et

cette qualité est définie par sa capacité à répondre aux différents besoins. Cette technologie qui évolue sans cesse pourrait être alors plutôt mise à disposition de l'intégration complexe de ces différents besoins, dans le but d'offrir une mixité fonctionnelle répondant aux demandes variées des individus. De plus, cette « supertechnologie » est souvent, dans ces films, synonyme de contrôle permanent des autorités, qui ont accès à tout et en tout temps. La liberté n'est alors plus présente et les individus ne fois de plus se retrouve incapable de s'approprier de manière concrète un lieu car tout est trop régulé et interdit.

## 5. Conclusion

A travers une analyse de différents films de science-fiction, considérés comme des dystopies urbaines, nous avons pu faire ressortir les principaux éléments distinctifs qui correspondraient, aux yeux de la société actuelle, à un maldéveloppement ou à la construction d'une ville de mauvaise qualité. Cela a ainsi permis de définir certains critères porteurs de qualité de vie urbaine. Ces critères offrent une vision du future positive car ils sont de plus en plus pris en compte lors de la création ou de la requalification d'espaces au sein de la ville. Ainsi, il nous est permis d'affirmer que nous ne nous dirigeons probablement pas vers cette société futuriste noire et effrayante que nous proposent ces images de la ville. Mais qu'il est alors bel et bien possible d'espérer à un avenir meilleur grâce à la prise en compte de toute une série d'éléments qui sont aujourd'hui présents dans les pensées de faiseurs de ville actuels et dans le développement d'un urbanisme durable.

La densification, qui effraie tant nos sociétés, est aujourd'hui perçue comme la solution pour répondre à l'étalement urbain. Or nous avons pu voir que toutes les densifications ne sont pas porteuses de solutions miracles, notamment dans le cadre de mégalopoles surdéveloppées. Ainsi, cela oblige les urbanistes à réfléchir à la mise en place de nombreuses mesures capable de créer une densification de qualité, rendant la ville accueillante et vivable. Les différentes formes que prennent aujourd'hui les habitations ou les quartiers prouvent qu'un pas en ce sens est possible, et qu'accompagner cette densification d'une mixité sociale et d'usage forte répondraient à toute une série de besoins.

De plus, le développement toujours plus présent de la nature en ville ou de la « ville-nature » comme l'a appelé Yves Chalas (2011) prouve que l'on tente aujourd'hui toujours plus de réinsérer la nature dans la ville et de requalifier les espaces publics grâce à cette nature. Les différents exemples d'agriculture urbaine présentés lors du cours de Joëlle Salomon-Cavin permettent de croire qu'une volonté toujours plus présente de renaturaliser les villes pour les rendre de meilleure qualité se développe et permettra donc d'éviter sa disparition ou son accès limité.

L'accès à la ville est aussi une thématique importante qui mérite d'être soulevée. Dans les discours sur la qualité de vie, elle représente un élément phare car est présente au sein des quatre registres de la qualité urbaine. En effet, en termes de qualité fonctionnelle et formelle, les espace doivent être capables répondre aux différents besoins et usages des individus sans les exclure. Ainsi chacun aurait le droit de pratiquer et de vivre la ville à sa convenance. Attention à ne pas toutefois tomber dans l'anarchie et c'est alors qu'intervient la qualité de régulation, qui permet d'asseoir tout de même certaines règles afin de créer des espaces de qualité, qui ne sont pas envahis uniquement par certains usages ou classes sociales.

Un dernier élément très présent dans les films dystopiques, est la pollution. Elle est omniprésente et elle fait peur, aujourd'hui plus que jamais. Si, dans les analyses précédemment citées, les populations pauvres vivent au milieu des fumées, des vapeurs et des rejets d'industrie, la ville de demain tente d'incorporer des réflexions sur l'énergie et la dépollution. Un grand travail est fait actuellement sur des modes d'approvisionnement en énergie plus verte ou durable, afin d'éviter de suffoquer dans des villes totalement polluées.

Ainsi, il est clair qu'une ville de qualité demande de relever un certain nombre de défis et de problèmes et que ne pas y prêter attention pourrait évidemment faire basculer la balance du côté obscur comme c'est le cas de ces villes dystopiques. Cependant, il se faut d'être optimiste car la montée toujours plus importante de la notion de qualité de vie ou de développement durable permet d'orienter les différentes approches qui appréhendent la ville de manière à penser en terme de qualité de vie.

## 6. Bibliographie

- Charlas, Y. (2011). L'invention de la ville-nature contemporaine. Dans *La ville, phénomène de représentation*. Sous la direction de Lucie K. Morrisset et Marie-Eve Breton. Presses de l'Université du Québec, Canada, pp. 199-213.
- Dind, J.-P. (2009a). La qualité urbaine : quelle grille de lecture ? Quels principes de conception ? *Les urbanités, Laboratoire du droit à la ville*. Université de Lausanne.
- Dind, J.-P. (2009b). La qualité urbaine : des registres de signification aux principes de conception. *Vues sur la ville : la qualité urbaine* (22), pp. 3-6.
- Fisher, M. (2012). Precarious dystopias : The Hunger Games, In Time, and Never let me go. *Film Quarterly*, 65(4), pp. 27-33.
- Laffont, G.-H. (2007). *Ville et cinéma : L'urbaphobie dans la science fiction*. ATER Institut de Géoarchitecture de Brest
- Lavadinho, S., et Lensele, B. (2012). *Réflexion pour une nouvelle géographie des mobilités : le cabotage urbain*. Université de Lausanne (non-publié).
- Lévy, J. (2004). Serendipity. EspacesTemps.net, Dans l'air. Disponible à la page <http://www.espacestemp.net/articles/serendipity/> (Consulté le 13.05.14)
- Olganier, 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*. Université de Picardie Jules Verne.
- Salomon-Cavin, J. (2005). *La ville mal-aimée*. Lausanne : Presses polytechniques et universitaires romandes.
- Saulanier, N. (2006). De la qualité de vue au diagnostic urbain : vers une nouvelle méthode d'évaluation. Le cas de la ville de Lyon [en ligne] (Rapport d'étude). Lyon : CERTU. Disponible sur [http://www.geomatique-aln.fr/IMG/pdf/rapport\\_d\\_etude\\_cle277d51-4\\_cle25c83c.pdf](http://www.geomatique-aln.fr/IMG/pdf/rapport_d_etude_cle277d51-4_cle25c83c.pdf) (consulté le 10.05.14)

## 7. Filmographie

- *Blade Runner*, Ridley Scott, USA, 1982.
- *The Fifth Element / Le cinquième élément*, Luc Besson, France, 1997.
- *Hunger Games*, Gary Ross, USA, 2012.
- *Hunger Games : L'Embrasement*, Francis Lawrence, USA 2013.
- *Metropolis*, Fritz Lang, Allemagne, 1927.
- *Time Out (In Time)*, Andrew Niccol, 2011.