

*La qualité de vie:  
une notion relative*

**Diagnostic de dystopie urbaine et prospective pour l'urbanisme**



(Metropolis, Fritz Lang, 1927)

Pour le cours du professeur :

**Christophe Mager**

Écologie politique et qualité de vie

Travail présenté par :

**Sylvain Capelle**

**Sébastien Pouliot**

**Robin Hottelier**

**Manuele Comazzi**

Faculté des géosciences et de l'environnement

Université de Lausanne – printemps 2014

## Table des matières

Introduction : entre peur et espoir

5

2

Diagnostic de dystopies urbaines	5
Le film comme témoignage	5
Metropolis (1927)	6
Soleil Vert, « Soylent Green » (1973)	9
Brazil (1985)	11
Sin City (2005)	15
La ville changeante	17
Prospective de l'urbanisme	19
Conclusion	20
Bibliographie	20

## Introduction : entre peur et espoir

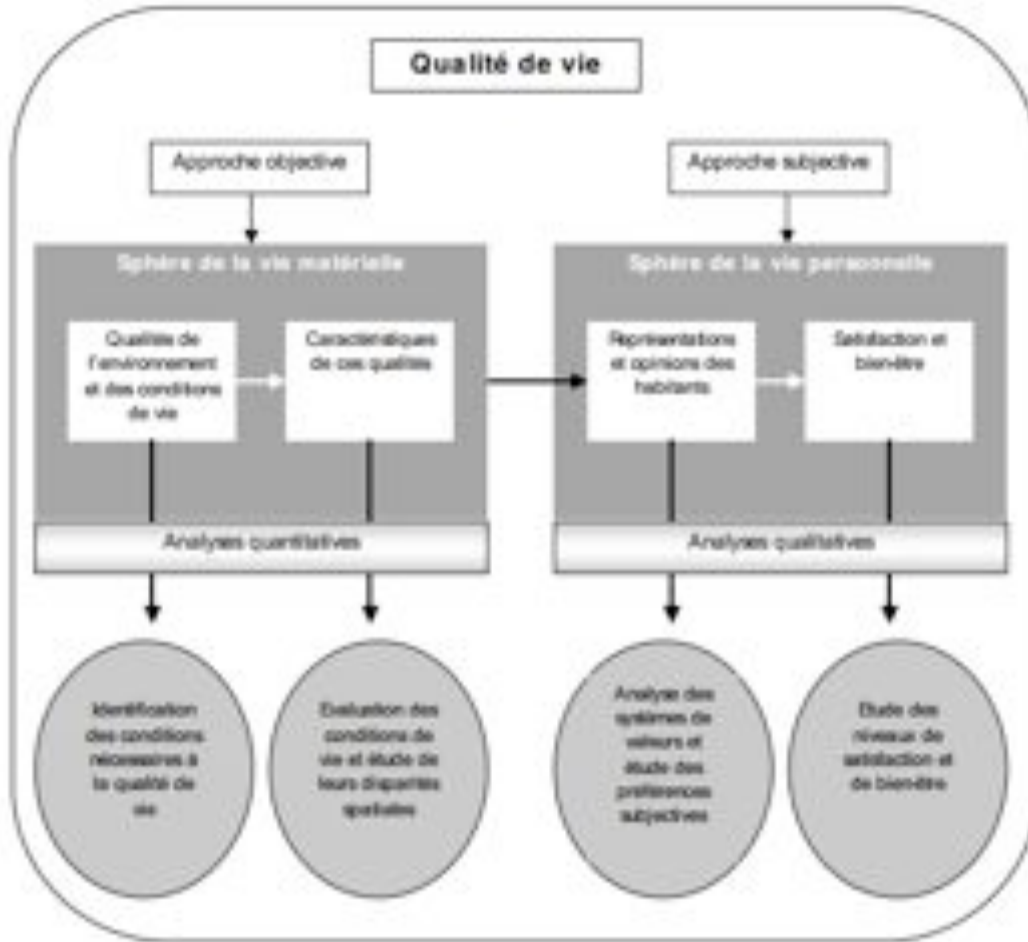


*L'euthanasie de Sol Roth (01 h 10 min 02 sec): Soleil vert, 1973*

Selon Xavier Desjardins, docteur en urbanisme, « la qualité urbaine est une notion relative dans l'espace, [...] mais aussi dans le temps » (Desjardins, 2008). Elle varie selon les époques, et aussi selon les cultures. Jean-Philippe Dind, assistant-doctorant à l'Institut de géographie de l'Université de Lausanne, mentionne de plus que l'appréciation de la qualité de vie est propre à chaque individu, le concept de « qualité » se référant « à la dimension perçue, éminemment subjective et relative » (Dind, 2009). Ainsi, ce qui définit la ville de qualité est donc purement arbitraire et varie d'un individu à l'autre, d'une culture à l'autre, d'une époque à l'autre. Ce faisant, conclure sur les qualités de la ville recherchées en Occident aujourd'hui demeure donc un exercice tout à fait partiel. Toutefois, s'il est illusoire d'établir les qualités urbaines recherchées par tous, peut-être est-il plus « universel » de savoir ce que les gens désireraient éviter. L'objectif de ce travail est donc d'étudier plusieurs films populaires emblématique de dystopies urbaines (et donc de "non-qualité"), afin de repérer dans l'imaginaire occidental les grandes peurs associées à la ville de demain. Cette ville redoutée pourra peut-être alors nous renseigner sur la ville espérée. Ce faisant, différentes visions de cités inventées pour le cinéma seront diagnostiquées selon les ambiances présentées, les formes urbaines, les caractéristiques de la ville ainsi que les rapports de pouvoir qu'on y retrouve. Le diagnostic de ces films nous renseignera peut être sur les qualités de l'environnement bâti souhaitées dans les villes modernes. Enfin, il est espéré que définir la qualité de vie mène à de nouvelles pratiques intégratives en matière urbanistique permettant d'entrevoir l'avenir de nos villes avec espoir.

### **Diagnostic de dystopies urbaines**

Définir la qualité de vie est un exercice périlleux; étant bien sûr relative à chaque individu. Comment alors parvenir à en saisir les tenants et aboutissants ? Selon Amartya Sen, la qualité de vie, « *est liée aux "choses" et aux "gens"* » (Sen, 1984). Pour l'évaluer, comme le conceptualise Natalia Barbarino-Saulier (voir schéma ci-dessous), il faut donc se référer à la fois aux dimensions de la sphère matérielle et de la sphère personnelle. Ces éléments ayants de plus différentes échelles. Par exemple, sur le plan matériel, la qualité de vie est influencée à la fois par la qualité du logement et celles du cadre vie et de l'environnement social. Au niveau de la sphère personnelle, elle est considérée en regard des besoins, des représentations et des aspirations de chacun.



Approche objective et subjective d'une définition de la qualité de vie (Barbarino-Saulnier, 2005)

Sans tenter de définir la qualité de vie pour tous, on peut toutefois explorer ce que la culture populaire en pense. Ce faisant, par le cinéma, on peut parvenir à survoler à la fois les éléments physiques de l'urbanité, mais aussi, les représentations subjectives de cette même matérialité; un film étant assurément un regard subjectif sur un thème choisi. Ce thème, pour ces films de "science-fiction", est la représentation de villes dystopiques. Par cette méthode d'analyse, on pourra alors s'approcher de la notion de qualité urbaine, en isolant son inverse, c'est-à-dire, la non-qualité de la ville imaginée au travers des yeux de son auteur, dans un lieu et à une époque donnée.

### **Le film comme témoignage**

Chacune de ces dystopies s'inscrit dans une époque spécifique. L'évolution du contexte social et urbain de l'époque ont certainement fait naître des angoisses face aux grandes tendances qui se dessinaient alors dans les villes. Pour chaque film, un diagnostic

des formes urbaines et des relations de pouvoirs seront enrichis du contexte social et urbanistique au moment de la sortie du film. Ces analyses sont à la fois une approche objective et subjective de la définition de non-qualité de vie.

### ***Metropolis (1927)***

Réalisé en 1927 par Fritz Lang, *Metropolis* est un film expressionniste allemand qui a pour sujet, l'affrontement puis la réconciliation des classes sociales, dans une société hiérarchisée et inégalitaire. Précurseur des films de dystopies urbaines, il aborde déjà l'essentiel des thèmes qui constituent le cadre classique de ce qu'on peut appeler, "l'enfer urbain", soit : une vision anxieuse et apocalyptique de la ville du futur. *Metropolis* est une référence en la matière et de nombreuses autres dystopies urbaines reprennent certains des éléments thématiques de ce film.

#### **Éléments dystopiques urbains, ambiances du film**

Dès les premières minutes du film, (04 min 14 sec), les thèmes de la foule, de la promiscuité et du manque de sociabilité en ville sont abordés. Précisément, la dystopie se présente sous la forme d'une foule anonyme, indifférente, dense, impersonnelle, évoluant de plus, dans un environnement souterrain. La démarche est lente, le pas accablé, les interactions sociales inexistantes, l'environnement est épuré de toutes choses. Il s'agit de la scène de la relève des "travailleurs" de la ville basse. Une musique lente et solennelle, semblable à une marche funèbre, accompagne la foule impersonnelle. La scène n'est d'ailleurs pas sans rappeler une scène de métro aux heures de pointe.



Scène de la relève des ouvriers (04 min 10 sec), (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927)

La scène continue (04 min 13 sec), avec l'arrivée des travailleurs dans la cité "ouvrière" souterraine qui leur est consacrée. Cette dernière se présente sous la forme d'un environnement urbain de logements concentrés, fonctionnels, sans intimité et dans un cadre épuré et sans âme. De larges tours d'immeubles de style fonctionnaliste, semblables les uns aux autres par leur forme et leur couleur, sinon par leur taille, sont percées de multiples petites fenêtres, ce qui laisse deviner la taille modeste et la promiscuité des logements dans ses tours.



**L'entrée des ouvriers dans la ville basse (06 min 00 sec), (Metropolis, Fritz Lang, 1927)**

L'ambiance merveilleuse des jardins fleuris de la ville haute, présentée lors des premières scènes a définitivement disparue. Nous sommes ici (13 min 11 sec) en face de la ville qui fait peur. Cette dernière se présente maintenant sous la forme d'un environnement urbain complètement artificialisé et mécanisé, inhumain et sans nature. La ville semblerait donc régie par des lois mécaniques et rigides, à l'inverse de la campagne vivant aux rythmes naturels. C'est l'enfer du milieu industriel.



**La découverte de la ville souterraine par Freder Fredersen (13 min 11 sec), (Metropolis, Fritz Lang, 1927)**

Après l'ambiance industrielle des profondeurs, la dystopie apparaît sous les traits d'une architecture monumentale, perdant sa dimension humaine. En effet, on peut voir sur les plans larges, illustrant la ville, des complexes d'immeubles gigantesques et verticaux. La ville devient une structure tentaculaire, monolithique et sans dimension humaine. Le piéton ne semble plus exister. Un tel environnement semble faire obstacle à tous processus sociaux. La verticalité devient un élément structurant de la ville. Le sentiment de monumentalité domine. La ville "haute" et ses résidents s'impose et donne l'impression d'écraser physiquement leur environnement. La verticalité, la spacialité devient donc un élément de hiérarchisation et donc de ségrégation spatiale. Cela est particulièrement représentatif dans l'image de la "nouvelle tour de Babel", lieux de résidence de Joh Fredersen, le maître de Metropolis. La ville devient ainsi la traduction spatiale des inégalités.





**Vue "cadre large" de Metropolis (17 min 30 sec), (Metropolis, Fritz Lang, 1927)**



**Vue de la nouvelle "Tour de Babel" (23 min 22 sec), (Metropolis, Fritz Lang, 1927)**

En dehors de la ville haute, ensoleillée et majestueuse, Metropolis est un environnement pollué et brumeux, constitué de bas-fonds, baignés dans le smog et la grisaille. Symbole de pollution par excellence (atmosphérique - déchets - matières toxiques), la ville se présente comme source majeure d'une dégradation environnementale de la qualité de vie, tant du point de vue paysager que physico-chimique (pollution et toxines).



**Les “bas-fonds” de Metropolis (31 min 59 sec), (Metropolis, Fritz Lang, 1927)**

Dans la dystopie de Metropolis, la ville n'apparaît toutefois pas seulement comme un élément de pollution physique, mais également comme un milieu de corruption psychique. La grande ville est le lieu du vice et des plaisirs interdits par excellence; jeux de hasard, prostitution, banditisme, etc. C'est le milieu privilégié de la criminalité, propice à l'apparition d'acteurs sociaux considérés comme indésirables. La foule et le nombre, la concentration des opportunités, le mode de vie anonyme encourage ces comportements déviants. Cet aspect est illustré pour la première fois à la 36<sup>ème</sup> minute du film.



**Les tentations du quartier de Yoshiwara (36 min 09 sec), (Metropolis, Fritz Lang, 1927)**

L'environnement urbain serait fait d'excès et de violence. La ville est d'ailleurs, le théâtre traditionnel des grands conflits de société. C'est ce qu'exprime la majeure partie du scénario du film *Metropolis*, et particulièrement les scènes finales. La ville est le lieu où se matérialise et s'exprime les grands malaises de sociétés, ce qui en fait un environnement agité et dangereux.



La révolte des ouvriers (02 h 02 min 50 sec), (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927)

## Contexte

### *Contexte socio-politique du film Metropolis*

Le film s'inscrit clairement dans une période d'instabilité politique évidente: la Première Guerre Mondiale a profondément changé la carte politique de l'Europe. La fin du conflit s'accompagne d'une période d'instabilité politique immédiate. Elle est particulièrement virulente pour les perdants, Italie, Allemagne et surtout, pour les anciens empires, vainqueurs ou perdants du conflit, comme l'Autriche et la Russie. En Allemagne, le régime impérial fait place, dans la douleur, à la république de Weimar. Grève et actions de partis politiques extrêmes marquent cette période. C'est également le début de revendications nouvelles, tels chez la classes ouvrière jusque-là exploitée.

### *Contexte urbanistique du film Metropolis*

En Urbanisme, la période est marquée par une recherche d'alternative aux quartiers ouvriers denses et insalubres des grandes villes, particulièrement de Londres et New York. Ces "ghettos" voisins des centres villes bourgeois entassent un grand nombre d'ouvriers. On y retrouve des qualités de logements souvent déplorables. Plusieurs quartiers ouvriers privés naissent également, sans grand raffinement. Les débuts du

fonctionnalisme prônent également l'ajout d'ordre dans la ville. Nous sommes également au début de la création des premiers gratte-ciels à New-York. Symbole alors, d'un urbanisme moderne et créatif, l'image de la tour urbaine monumentale est d'ailleurs omniprésente dans Metropolis. On peut notamment citer comme réalisation contemporaine du film les célèbres Chrysler et Empire State Building, tous deux commencés à la fin des années 1920.

### ***Soleil Vert, « Soylent Green » (1973)***

Sorti en 1973, "Soylent Green" est un film d'anticipation inspiré d'un roman d'Harry Harrison, "Make Room! Make Room!", publié en 1966. Réalisé par Richard Fleischer, le film nous projette dans l'atrocité d'un futur où la nature a complètement disparu. Le cadre est celui de la ville de New-York futuriste mais au design contemporain, en proie à la violence et à une terrible surpopulation, (la ville est censée abriter 40 millions de personnes)! Pour nourrir cette énorme population, une société alimentaire monopolistique, la société "Soylent", produit différents substituts alimentaires, parmi lequel, le "Soylent green", prétendument constitué de plancton mais en réalité produit à partir des cadavres des habitants de la cité. "Soylent Green" a eu un grand retentissement à sa sortie et s'impose aujourd'hui comme l'un des plus grands et des plus sombres films d'anticipation du 20<sup>ème</sup> siècle.

### **Éléments dystopiques urbains, ambiances du film**

On peut dire que le ton est donné dès la séquence de générique du film. Afin d'illustrer l'industrialisation progressive du monde ainsi que sa lente mais inexorable et irréversible pollution, ce sont des images de villes industrielles géantes qui ont été choisies. La ville est ainsi intrinsèquement liée aux crimes écologiques majeurs. Cette dernière est donc représentative d'une non qualité de vie puisque la pollution... c'est la ville!



**Image du générique de Soylent Green (01 min 50 sec)** (Soleil vert, Richard Fleischer, 1973)

Dans un environnement surpeuplé, la place manque. Le thème de la promiscuité et donc récurrent dans le film. Cela est particulièrement représenté dans la scène (7<sup>ème</sup> minute du film) où le policier Thorn (Charlton Heston) quitte son logement pour se rendre au travail. La plupart des personnes, sans logement décent, sont obligés de vivre dans les cages d'escalier. La ville est vue ici comme un enfer de promiscuité, de pauvreté, d'intimité et de problèmes de logement.



**Le policier Thorn quittant son logement (07 min 02 sec)** (Soleil vert, Richard Fleischer, 1973)

D'une manière général, tout ce qui peut permettre d'abriter les gens est réquisitionné, (les carcasses de voitures deviennent des maisons). L'environnement urbain du film est caractérisé par un grand chaos. Les lieux sans qualifications sont omniprésents. La ville est vue ici comme un enfer de déchets, génératrice de décharges, sites insalubres, terrains vagues sans nature et sites non-qualifiés.



**Décharge de voiture en pleine rue, servant de place de marché-logements (07 min 14 sec) (Soleil vert, Richard Fleischer, 1973)**

Toutefois, le thème dystopique le plus frappant abordé dans *Soylent Green* est la disparition totale de l'environnement naturel par les activités humaines. Le film se déroule donc dans un environnement urbain entièrement minéral et pollué. Les rares éléments naturels encore présents (un arbre par exemple), sont systématiquement protégés et d'accès restreint, la nourriture naturelle est un bien de luxe pour privilégiés et la population ignore jusqu'à l'existence des animaux et des plantes ayant peuplés la Terre! La ville est ici vue comme un enfer d'artificialisation, sans rapport avec les éléments naturels et sans accès égalitaire à la nature. Elle est représentée comme l'antithèse de la nature. Les scènes illustrant ces éléments sont nombreuses, notamment celle de la serre abritant l'un des derniers arbres de la ville (53<sup>ème</sup> minutes), et naturellement, la plus célèbre scène du film concernant l'euthanasie de Sol Roth (01 heure et 10<sup>ème</sup> minute).



**Les derniers arbres de New-York (52 min 65 sec) (Soleil Vert, Richard Fleischer, 1973)**

Privé de tout rapport avec la nature, la population est également privée de toute nourriture naturelle. Il s'agit d'ailleurs du sujet constitutif du film. Ce dernier nous interpelle donc

aussi sur les thèmes de la nourriture industrielle et plus généralement, de la “malbouffe”. Lieu d’activités trépidantes et de stress, la ville est le royaume de la restauration rapide. Elle est naturellement la plus grande consommatrice de produits alimentaires... mais elle se dissocie de sa production. L’approvisionnement des villes en produits frais a d’ailleurs longtemps été un grave problème. La ville est vue ici comme un enfer de nourritures industrielles et autres expédients pour une population stressée et sans temps libre.



**L'euthanasie de Sol Roth (01 h 10 min 02 sec) (Soleil Vert, Richard Fleischer, 1973)**



**Distribution de Soylent green au marché (54 min 59 sec) (Soleil Vert, Richard Fleischer, 1973)**

## **Contexte**

### ***Contexte socio-politique du film Soylent Green***

Comme il a été mentionné plus haut, Soylent Green s'inspire d'un ouvrage publié en 1966. Cette décennie, ainsi que le début des années 70 voit les problèmes environnementaux prendre une importance considérable dans les pays développés au point de constituer un mouvement mondial. Quelques exemples chronologiques l'illustrent parfaitement, comme la publication du livre de Rachel Carson, "*The Silent Spring*" suite à l'utilisation massive du DDT dans les cultures, la naissance des mouvements anti-nucléaire ou encore la création de grandes ONG environnementales comme le WWF ou Greenpeace. Les thèmes d'influence néomalthusianiste, comme la "surpopulation" étaient également au goût du jour, comme l'illustre le livre de Paul R. Ehrlich "*The Population Bomb*" publié en 1968. Un an avant la sortie en salle du film a d'ailleurs eu lieu le premier Sommet de la Terre à Stockholm. La période est aussi propice à la réflexion sur les ressources environnementales et leurs pérennités (le premier choc pétrolier a lieu durant la même année).

### ***Contexte urbanistique du film Soylent Green***

Pendant les années 70, le paradigme du régime d'urbanisation Fordiste s'applique toujours à la ville et aux nouveaux quartiers. Ce régime est typiquement caractérisé par une industrialisation de la construction. Il faut rationaliser la construction de logements, bâtis de manière industrielle et en grandes séries, afin de répondre à la crise du logement. Cela engendre la construction de formes urbaines répétitives, typiquement caractérisées par des « cités » ou de grands ensembles d'immeubles d'habitation.

La ville est ainsi pensée de manière rationnelle, autant au niveau micro-urbanistique qu'aux niveaux meso et macro-urbanistique. Le zonage, soit la répartition spatiale et exclusive des quatre fonctions supposées de la ville : L'habitation, le travail, le commerce et les loisirs, est érigée en principe urbanistique. Il y a donc une disjonction spatiale, tant des fonctions que des modes de transport. L'accès à la ville et le système viaire est essentiellement conçu pour les transports publics motorisés, largement démocratisés, tandis que les modes de transport « doux » sont marginalisés. Avec le développement des villes, la croissance économique et l'accès à la maison individuelle (périurbanisation), on assiste à un fort développement des réseaux routiers et de la pendularité logement-travail. La création d'immenses boulevards automobiles et de grands échangeurs autoroutiers caractérise aussi cette époque.



### ***Brazil (1985)***

Brazil prend place dans une ville rétro-futuriste (par rapport à l'époque du tournage de 1985). Les rapports de pouvoir rappellent la lutte des classes face à une élite gouvernante omnisciente caractéristique de l'URSS. S'ajoute encore à ce régime, les caractéristiques de violence totalitaire par l'omniprésence de la force administrativo-policrière caractéristique du nazisme. Finalement, le contexte du contrôle continu de l'information effectué au travers du Ministry of Information (M.O.I.) et de l'Information Retrieval amène à limiter les libertés fondamentales et l'intimité des individus, conditions que l'on peut également retrouver dans nos sociétés contemporaines (à l'image de Big Brother).

#### **Aspects architecturaux (environnement bâti)**

Le film Brazil représente une ville où l'action prend place dans un environnement monotone où les nuances de couleurs vont du gris au brun.



*(Photo d'ambiance: bâtiment où réside Sam Lowry. Source: <http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=375988>)*

La dystopie est frappante tant les bâtiments sont imposants par leur minéralité et leur verticalité (hauteur démesurée notamment) ainsi que par l'importance du tissu bâti, comme pour accentuer le caractère hiérarchique du pouvoir central.

C'est par ces ambiances que le caractère angoissant et omniprésent de la ville est mis en exergue.



(Photo de l'entrée à *Information Retrieval*: 1 h 03 min, source: [http://criterioncollection.blogspot.ch/2006\\_03\\_01\\_archive.html](http://criterioncollection.blogspot.ch/2006_03_01_archive.html))

De plus, aucune scène du film en environnement urbain ne permet de voir l'horizon et un point de vue ni la luminosité naturelle du soleil, ce qui renforce le caractère angoissant de la ville.

La ville, représentée dans le film, ne présente pas non plus de lieux attrayantes dans l'espace public. L'espace public n'est qu'un lieu de circulation sans aucune interaction sociale mais favorisant la simple consommation offerte par la ville.

Ceci est visible dans la scène de *la sortie du travail* où Sam va rejoindre son appartement (00h47).

Une scène donne un autre rôle à l'espace public. Il s'agit de la scène "*du jugement d'Archibalde Tuttle*" (proche de la fin du film) où il est avalé par les papiers du Ministry of Information sous les yeux des passants (et de Sam qui essaie de l'aider) qui jouent le rôle de juges comme pour un procès public.

L'agencement urbain décrit précédemment et le cadre générale fonctionnaliste qui en découlent influencent donc largement les relations humaines qui se créent entre les personnages du film.

### **Aspects sociaux (environnement social)**

Les caractéristiques urbaines de l'ensemble de la ville créent un anonymat et une impersonnalité ce qui réduit grandement les échanges entre les individus. En effet, on

peut même dire que le pouvoir-contrôleur crée une méfiance entre les individus (peur de la dénonciation, espionnage, etc.).

S'ajoute à cela, des inégalités fortes entre classes sociales. Cela est visible dans l'opposition entre le cadre de vie de la mère de Sam (luxe) et le quartier où habite Jill et la famille Buttle (délabré).

Socialement, la ville implique donc des ségrégations socio-spatiales, des limitations d'accès à certain(e)s zones ou espaces (toujours en rapport au contrôle permanent des individus).

Parallèlement, le rôle/place de l'individu dans cette ville est secondaire (la population habitant cette ville n'est que peu représentée) puisqu'il n'est qu'un simple matricule fiché. Pour Sam, qui est un employé du M.O.I., sa condition n'est pas différente puisqu'il n'est lui aussi qu'un simple agent du système. Le monde décrit dans ce film est démuné d'intimité à l'image de Central Services, qui dispose d'un monopole complet sur les réseaux de services publics, entrant chez les gens sous prétexte d'une autorisation officielle.

### **Aspects naturels (environnement naturel)**

Le film ne présente la nature que dans les séquences de rêve (comme seul exutoire possible pour Sam). Malheureusement, les moments de rêve sont perturbés par des gratte-ciels qui viennent détruire cette nature représentée dans la première scène de rêve à 00h22 sous forme de *campagne anglaise aux prairies très verdoyantes*. La fin du film présente à nouveau une scène de *campagne où Sam espère s'installer avec Jill*.



(La nature représentée en rêve. Source

<http://brightwalldarkroom.com/post/5670955468/brazil-1985>)

En effet, on constate une absence de nature en ville. Même lorsque les protagonistes s'éloignent de la ville les voies d'accès sont longées d'affiches publicitaires, qui montrent des images de nature tout en empêchant de regarder à l'horizon.



(Photo présentant l'espace en dehors de la ville où la nature est remplacée par des affiches publicitaires: 01h 29 min, source: <http://www.neogaf.com/forum/showthread.php?t=375988>)

Au même endroit, les fumées typiques d'une ville industrielle remplissent le ciel. Mais, comme pour rappeler que la nature peut être contrôlée mais jamais effacée, une séquence (relevant de l'anecdote) montre un *insecte qui vient perturber un agent dans un bureau de l'Information Retrieval* parfaitement aseptisé. C'est ce même insecte qui, une fois tué par l'agent, viendra créer l'erreur et la confusion entre l'arrestation de Buttle à la place de Tuttle en tombant dans une des machines de contrôle et changeant le T pour un B lors de l'impression du mandat d'arrêt.

## Contexte

### *Contexte socio-politique du film Brazil*

L'époque est marquée par la fin proche de la guerre froide. Un climat de méfiance et de peur règne dans le monde. En Angleterre, pays d'origine du film, le contexte est celui des années Thatcher, connues pour son régime politique austère et conflictuel, (protestations et violences sociales marquées sont mandat et seront durement réprimées.) Le Royaume-Uni connaît aussi une période de grande violence en Ulster (partie "anglaise" de l'Irlande), due à la lutte indépendantiste du PIRA. Au Moyen-Orient, la guerre du Liban, commencée en 1975, marquera le contexte européen par sa violence et sa durée, jusqu'à sa fin en 1990.

### ***Contexte urbanistique du film Brazil***

Les années 1980 marquent le début de ce qu'on appelle la ville post-industrielle. Marquée par un fort accroissement des villes (étalement urbain), le développement de la périurbanisation et de l'habitat individuel ainsi que par la polycentralité, la ville devient extensive, globale et en réseaux.

### ***Sin City (2005)***

Ce film sorti en 2005 en noir et blanc se focalise sur la ville de Basin City, surnommée Sin City, ville du vice, du péché et de la violence.

#### **Aspects socio-politiques**

La ville de Basin City est une ville très violente. L'arène politique y est dominée par le sénateur Roark, qui fait la pluie et le beau temps dans la ville profitant de la corruption omniprésente. Face à cette criminalité, on retrouve une forte répression et ainsi la militarisation importante de l'espace urbain. Les espaces sont blindés, c'est le triomphe des murs en briques fermés et des policiers en tenue SWAT. Un des éléments représentatifs de cette militarisation de l'espace urbain est l'hélicoptère de la police qui surveille en permanence le ciel de la ville.

Du point de vue social et du fait de sa violence envahissante, Basin City est une ville qui ne laisse pas beaucoup d'espace aux rapports sincères d'amitié et d'amour. Les rapports interpersonnels sont principalement réduits à leurs aspects fonctionnels. Au niveau spatial, on peut aussi remarquer que Basin City est une ville ségréguée. On a d'une part la « Vieille ville » gouvernée par les prostituées armées jusqu'aux dents, de l'autre, les zones résidentielles avec les villas de riches. Dans ce film, La femme est élevée à la grandeur d'icône de l'esprit américain qui urbanise l'espace hostile.

#### **Aspects architecturaux**

La ville de Basin City a les caractéristiques d'une ville très étendue, telle Los Angeles. On y trouve le downtown avec les gratte-ciels à la base desquels un réseau de routes ou ruelles qui terminent contre des murs en briques donne l'idée d'une ville blindée. Le noir et le blanc du film met en évidence encore plus le climat mélancolique et violent de la ville. La lumière ici n'a pas de place, mise à part quelques mats d'éclairage public isolés, qui ne font qu'augmenter la sensation d'insécurité.



*(Photo présentant le downtown avec ces gratte-ciels. Source: [www.sincity.wikia.com](http://www.sincity.wikia.com))*

Les zones péri-urbaines sont aussi présentes dans ce film, caractérisées principalement par la toiture en appentis de villas qui sont parfois accompagnées d'une piscine.

Les collines sont dessinées par la silhouettes des palmiers. Le tissu urbain reliant le centre-ville aux zones résidentielles est matérialisé par une longue droite d'asphalte noir avec une ligne blanche au milieu (qui nous permet de comprendre que c'est une route). En bordure de la route on trouve les résidus de grands ensembles architecturaux du modèle fonctionnaliste qui caractérise le bâti des zones suburbains.

La spatialité urbaine de Sin City n'est rien d'autre que la somme mentale des éléments singuliers (toit en appentis, murs en brique, gratte-ciel) qui pris isolément ont une forte valeur symbolique. On retrouve donc en Sin City une spatialité sans forme et confinée dans lesquelles des éléments nus et sans histoire sont éclairés par la lumière artificielle d'une nuit qui ne laisse jamais place au jour (Alberghini, 2006).

Finalement, ce film avec ces enclaves fortifiées (les routes terminant sur des murs) nous donne donc l'idée d'une interprétation de l'espace urbain « angelien », comme une critique tant de la dimension mentale (solitude, peur, aliénation (« californication »)) que de la dimension physique de la ville de la West Coast (Alberghini, 2006).



(Photo présentant l'espace en ville, les rues terminant contre des murs en briques, source: [www.wallpaper.com](http://www.wallpaper.com))

### **La ville changeante**

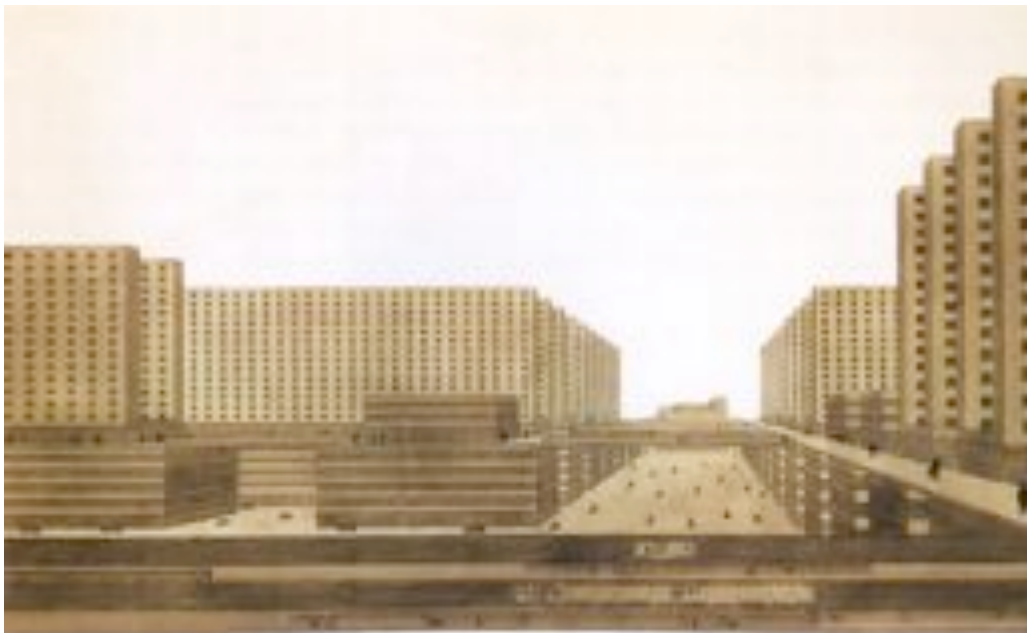
Ces films présentent différentes visions de ce à quoi la ville dystopique pourrait ressembler. Chacun d'entre eux s'inscrit dans une période spécifique et dégage les angoisses sur la ville interprétées par l'auteur. Plusieurs thèmes sont évidemment récurrents, tous ces films s'inscrivant dans un référent culturel proche, en Occident au XX<sup>ème</sup> et début du XXI<sup>ème</sup> siècle.

Un des premiers éléments architecturaux décrier par tous les films que nous avons recensés est la **verticalité** de la ville. Toujours plus hautes, les tours imposantes, stériles (comme en avait parlé Camillo Sitte), cachent le soleil des habitants et empêchent l'accès à l'horizon et à un point de vue. Malgré les couleurs des enseignes publicitaires, la ville devient **monotone**.



*Photo présentant une façade d'immeuble fonctionnaliste en Suisse en 2014*

C'est notamment le cas dans *Metropolis, Brazil* et *Sin City*. Cette construction en hauteur est régulièrement jointe au ***gigantisme urbain***.



*Représentation de Ludwig Karl Hilberseimer (1885-1967), source:*  
<http://www.studyblue.com/notes/n/midterm/deck/1236510>



Toujours en croissance, la taille des villes devient sans commune mesure. La population s'entasse, à l'infini, effaçant l'individualité et l'intimité par le nombre et l'*anonymat* de la foule. On peut alors parler de ville dont le rôle est purement *fonctionnaliste* et à l'image de *Metropolis* et *Brazil* où les espaces de circulation sont mono-fonctionnels.



Photo de New York et son nouveau gratte-ciel,  
source: <http://www.bbc.com/news/science-environment-22798563>

De plus, cette ville doit faire place à l'ordre (*Metropolis*, *Brazil*) et ainsi être extrêmement réglementée. Soit par un *contrôle social* important des informations (*Brazil*) ou alors à une organisation exemplaire. C'est alors la généralisation du *spectre fonctionnaliste* (*Metropolis*), où chaque action est déterminée. Il n'y a plus de place à l'improvisation, empêchant toute créativité ou révolte, la méfiance faisant alors partie de l'atmosphère générale (*Brazil*).



Photo présentant l'espace du jugement de Tuttle et indirectement de Sam pour l'avoir soutenu dans ces activités de sabotage révolutionnaire, *Brazil* (1985), source:

<http://www.cinemalowdown.com/2012/12/blu-ray-review-brazil-criterion.html>

Dans la ville dystopique les populations sont **ségréguées**, soit par **classes sociales** (*Metropolis*, *Brazil*) soit par le **contexte spatial** (*Brazil*). L'accès à la ville et à une qualité de vie meilleure (aux logements plus spacieux et plus élevés et offrant une meilleure vue, un plus grand confort, etc.) est intrinsèquement dépendant des milieux sociaux. L'équité socio-spatiale n'est alors pas possible. La ville demeure un **environnement dangereux** (*Sin City*), parfois teinté de **violence**. On y regroupe des gens **dépravés** parfois menés par la débauche (*Sin City*) et la perversion (*Metropolis*).

Le thème de la nature est également très présent. Toutes les dystopies urbaines représentent les impacts négatifs de l'urbanité sur l'écologie. Si au début du XX<sup>ème</sup> siècle, on décriait la saleté et la **pollution** en ville (*Metropolis*), au tournant du XXI<sup>ème</sup> siècle on évoque même la destruction complète de la nature ou sa non existence (*Sin City*). Dans le film *Brazil*, la nature est de plus uniquement présente dans les séquences de rêve, comme un prétexte pour s'extirper de la fatalité du monde entièrement minéralisé. On peut également mentionner dans le film *Soylent Green* lors de la scène du "suicide" de Sol qui visionne un film évoquant la nature juste avant son décès comme pour atteindre un paradis précoce.

En réponse à ces non-qualités de la ville, on peut avancer qu'une ville paisible, sécuritaire, propre et égalitaire est ce qui est souhaité. Les tours ne devront pas être trop hautes pour ne pas effacer l'horizon. Les bâtiments et places publics devront avoir une certaine recherche esthétique pour combattre l'uniformité et la monotonie. La ville devrait être un lieu de paix, sans grande violence ou conflits sociaux. Chaque individu trouvant sa place dans la ville, en tout temps, en tous lieux. Et pourquoi pas une ville qui s'efface, au profit de la nature. Verdure, rivière et parc se retrouvent aux quatre coins de cette cité rêvée. Ainsi, la sphère matérielle du logement, du cadre de vie et de l'environnement social cadrera parfaitement avec les besoins, les représentations et les aspirations des habitants de la ville idéale, ce que la ville dystopique n'arrive véritablement pas à faire.

La ville parfaite, est impossible à atteindre certes, mais rien n'empêche d'y tendre. C'est le pari que tente de faire les urbanistes qui utilisent aujourd'hui l'étude de la qualité de vie comme un outil de l'action urbaine.

### **Prospective de l'urbanisme**

En effet, les pratiques en urbanisme aujourd'hui représentent un espoir face à la ville cauchemardesque présentée précédemment. Si les aménagements urbains d'envergure du XXème siècle tentaient de satisfaire en tout point à leur dimension fonctionnelle, les projets urbanistiques contemporains tentent plutôt de répondre aux multiples besoins de l'espèce humaine. Ces besoins ayant plusieurs dimensions, il est alors possible de les adjoindre à des qualités formelles telles que l'ergonomie, l'hospitalité et les ambiances urbaines aux dimensions fonctionnelles et écologiques de l'environnement bâti.

La société contemporaine est complexe. La ville est le théâtre d'usages multiples et ce pour chaque individu de façon particulière et dans une temporalité propre. Ainsi, les réponses architecturales à apporter doivent permettre une multimodalité, tant dans les déplacements nécessaires au fonctionnement de la ville, mais également dans l'exploitation des potentiels qu'elle a à offrir. La ville ne peut pas être uniquement fonctionnelle pour les grands thèmes que sont le travail, le logement, la mobilité et le divertissement. Il faut dépasser ces éléments trop réducteurs afin de ne pas être limitant et déterminer des villes en inéquation avec les attentes des gens qui y habitent.

Après avoir présenté les objectifs à atteindre en réponse aux défauts des villes représentées comme des dystopies urbaines, il est maintenant utile de proposer une méthode à mettre en pratique pour réussir à répondre à la complexité inhérente à la ville et mettre en contexte les aspects théoriques du développement durable. Dans le cadre de l'urbanisme durable, la méthodologie doit être intégrative. Il s'agit de répondre aux attentes de la population dans une optique de durabilité. Il faut réussir à développer de façon à épargner l'environnement, à réduire les inégalités et à garantir une ville favorable à la croissance économique, critère de réussite de l'ensemble. Il est également important, pour réussir ce pari, de disposer de données quant aux attentes de la population. Pour ce faire, des approches participatives appliquées à des projets d'urbanisme semblent être une forme appropriée pour garantir la pérennité des réalisations.



## Conclusion

Avec l'analyse de ces différents films, on a pu constater la présence d'éléments de dystopie urbaine récurrents. Ces représentations, qui trouvent leurs racines dans le même contexte culturel, celui de la société occidentale du XX<sup>ème</sup> et XXI<sup>ème</sup> siècle, leur sont tributaires. Les principales représentations de ce qui n'est pas une ville de qualité découlent d'une approche urbanistique héritée du fonctionnalisme, qui guide l'aménagement des villes depuis les années vingt. L'approche fonctionnaliste comme on l'a vu, réduit les besoins de l'homme à quatre grands activités: circuler, travailler, habiter et se divertir. La conséquence de cette vision réductrice des nécessités humaines est une forme urbaine mono-fonctionnelle imposant un usage pré-établi. Cependant, comme les évolutions du savoir mettent à disposition de la collectivité des nouveaux paradigmes, outils et concepts, la théorie urbanistique de la ville depuis les années 1980 s'est tournée vers les principes d'action de l'urbanisme durable. Dans cette approche, la qualité de vie est l'objectif central de toute action de conception de l'espace urbain. A l'opposé de l'approche fonctionnaliste, les usages que les gens font d'un espace, leurs aspirations, et leurs nécessités sont le point de départ de tout projet.



La pyramide de Maslow, source: [www.lescoachsdelouest.com](http://www.lescoachsdelouest.com)

Le fonctionnalisme a ainsi peut être permis de répondre adéquatement aux besoins à la base de la pyramide de Maslow, et ce, en offrant des solutions uniques aux problèmes isolés. L'urbanisme durable souhaite au contraire satisfaire les parties supérieures des besoins grâce notamment à des projets plus intégratifs. On vise alors à élever la qualité de vie en favorisant la reproduction des liens sociaux et l'auto-réalisation des individus. Ces pratiques d'aménagement durable, toujours plus courantes, doivent permettre de donner une qualité reconnue à la ville, tout en gardant à l'esprit que son évolution reste tributaire du contexte socio-culturel et qu'elle est donc soumise à des évolutions continues.

## Bibliographie

### Sites Web

Années 1920. (2014, mai 4). In *Wikipédia*. Consulté à l'adresse

[http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Ann%C3%A9es\\_1920&oldid=103395656](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Ann%C3%A9es_1920&oldid=103395656)

Liste des cinquante plus hauts immeubles de New York. (2014, mai 5). In *Wikipédia*. Consulté à l'adresse [http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Liste\\_des\\_cinquante\\_plus\\_hauts\\_immeubles\\_de\\_New\\_York&oldid=103542772](http://fr.wikipedia.org/w/index.php?title=Liste_des_cinquante_plus_hauts_immeubles_de_New_York&oldid=103542772)

*Metropolis*, Fritz Lang. (1927). Consulté le mai 10, 2014, sur le site Youtube, Version Intégrale Avec Scènes Inédites: [http://www.youtube.com/watch?v=554Giq05qZo&feature=youtube\\_gdata\\_player](http://www.youtube.com/watch?v=554Giq05qZo&feature=youtube_gdata_player)

*Soleil vert*, Richard Fleischer. (1973). Consulté le mai 10, 2014, sur le site Dailymotion:

[http://www.dailymotion.com/video/x795s5\\_soleil-vert-film-culte-prophetique\\_shortfilms](http://www.dailymotion.com/video/x795s5_soleil-vert-film-culte-prophetique_shortfilms)

*Soleil Vert*, Richard Fleischer. (1973). Consulté le mai 10, 2014, sur le site Wat.tv:

[http://www.wat.tv/video/soleil-vert-fr-0001-121dm\\_2g6bl\\_.html](http://www.wat.tv/video/soleil-vert-fr-0001-121dm_2g6bl_.html)

*Soylent Green*. (2014, mai 5). In *Wikipedia, the free encyclopedia*. Consulté à l'adresse [http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Soylent\\_Green&oldid=606898894](http://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Soylent_Green&oldid=606898894)

### Ouvrages et émission radio

Alberghini, A. (2006). *Sequenze urbana: la metropoli del fumetto*. Rovigo: Delta comics.

Barbarino-Saulnier, N. (2005). *De la qualité de vie au diagnostic urbain, vers une nouvelle méthode d'évaluation - Le cas de la ville de Lyon*. France: Thèse en géographie aménagement et urbanisme. Université Lumière Lyon 2.

Desjardins, X. (2008). La qualité urbaine, une notion relative dans le temps. *Les Cahiers de l'Institut d'Amenagement et d'Urbanisme de La Region d'Ile-de-France, Comprendre, Les cahiers n° 149*, p. 9.

Dind, J.-P. (2009, mai). *La Qualité Urbaine : Quelle Grille de Lecture? Quels Principes de Conception?* Consulté le mai 10, 2014, sur Laboratoire Du Droit À La Ville: <http://urbanites.rts.ch/laboratoire-du-droit-a-la-ville/la-qualite-urbaine-quelle-grille-de-lecture-quels-principes-de-conception/>

Sen, A. (1984). *Collective choice and social welfare*. Amsterdam ; New York : New York: North-Holland ; Sole distributors for the U.S.A. and Canada, Elsevier Science Pub. Co.

Sitte, C., Wieczorek, D., & Choay, F. (1996). *L'Art de bâtir les villes: l'urbanisme selon ses fondements artistiques*. Paris: Ed. du Seuil.