



HAL
open science

Les imaginaires cinématographiques des mobilités urbaines de demain

Geoffrey Mollé

► **To cite this version:**

Geoffrey Mollé. Les imaginaires cinématographiques des mobilités urbaines de demain. 2018. halshs-01952678

HAL Id: halshs-01952678

<https://shs.hal.science/halshs-01952678>

Preprint submitted on 12 Dec 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Les imaginaires cinématographiques des mobilités urbaines de demain

Communication de « vulgarisation scientifique » réalisée le 30 Novembre dans le cadre du forum Pop Science porté par l'Université de Lyon au cinéma de Rillieux-la-Pape.

Ce soir nous allons parler de la ville de demain, et plus précisément de la manière dont le cinéma peut-être un réservoir fertile d'imaginaires pour envisager la question des mobilités.

—> Avant de se lancer dans le cinéma, il faut bien comprendre ce que signifie imaginer et ce qu'est un imaginaire. D'après Gilbert Durant, leur grand théoricien, les imaginaires sont des systèmes de représentations. Mais attention ils ne sont pas figés. Ils se construisent au cours du temps. Ils se construisent et s'actualisent à travers un incessant aller-retour entre les sphères individuelles et collectives.

- Je m'appête à lire un livre de science-fiction et donc j'ai déjà un certain imaginaire de la science-fiction
- Je suis influencé par tous les livres que j'ai lu personnellement et films etc, et aussi par des lieux communs de la science-fiction que tout le monde partage...
- Ce livre va mobiliser certaines de ces représentations collectives et en même temps m'apporter d'autres représentations que je n'avais pas au départ
- Résultat mon imaginaire à la fin du livre sera changé et enrichi
- Le livre diffuse des représentations collectives qui construisent les représentations individuelles, de même qu'il est le fruit de l'imaginaire individuel de son auteur, lui même influencé par des représentations collectives préexistantes à la rédaction de son livre.

Tout cela est inscrit dans un temps. Quand j'étais petit mon imaginaire de la ville de demain n'était pas le même qu'aujourd'hui et c'est en cela qu'on peut apprendre à s'imaginer, comprendre comment s'imaginer.

Alors pourquoi est ce que je vous parle de ça ? Parce que le cinéma est un médium. Les médias sont les lieux qui accueillent les images comme l'explique Hans Belting, c'est à dire des foyers, des catalyseurs d'imaginaire, des véhicules privilégiés des imaginaires :

- la littérature,
 - la peinture
 - la photographie
 - le cinéma et j'en passe.
- > Ils communiquent entre eux et s'enrichissent mutuellement.

Est-ce qu'on peut dire qu'un médium soit plus apte qu'un autre à faire imaginer ?

Pour ma part lorsque je pense à la ville de demain, les images qui me viennent tout de suite en tête proviennent largement du cinéma.

Le cinéma m'intéresse pour deux choses :

- Il émet des images, mais les anime et crée du mouvement via la variable temps
- Par la fiction, il prend distance avec la réalité, et stimule d'autant plus l'imaginaire

Si la Géographie s'est longtemps appuyée sur la littérature pour émettre un discours sur la ville, c'est avec T.Paquot que les premiers liens véritables avec le cinéma se font sentir. En 2003, dans un numéro spécial de la revue Urbanisme qu'il dirige il dit : « la plupart des films ne se servent pas de la ville [...] comme d'un décor, mais comme d'un élément constitutif de l'intrigue et du jeu des acteurs ». La ville est ainsi le reflet des mécanismes de la société d'une époque, et non pas juste un décor neutre, matériel, un bout de carton ou de polystyrène.

Je dirais même que la ville elle-même peut être un personnage. Il y a plusieurs exemples de films qui portent le nom d'une ville, Alphaville de Godard, Dogville de Lars Von Trier ou encore Nashville de Robert Altman et bien sûr, la pionnière Métropolis de F.Lang.

Imaginez la claque pour le public de voir ça en 1927. Métropolis est une révolution visuelle des imaginaires de la ville pour l'époque! Une ville dont l'urbanisme et l'architecture traduisent le triomphe mécanique de la civilisation industrielle. Elle est complètement verticalisée, stratifiée socialement, entre une ville haute pour les riches et une ville basse pour les pauvres. Cette stratification s'observe également en termes de mobilités! On voit bien sur cette images le flot de voitures en bas, les passerelles et les trains, puis ensuite l'avion, connoté car réservé alors à l'armée.

Il existe une anecdote qui voudrait que Fritz Lang ait conçu l'idée du film lors d'une traversée entre l'Europe et les Etats-Unis ; la première vision de New York à partir du bateau aurait alors contribué à façonner l'architecture de la future Metropolis.

Tout un courant de la Géographie dite culturelle envisage le cinéma comme un discours sur les phénomènes spatiaux d'une époque. Les films en effet sont un moyen de dénoncer certains dysfonctionnements spatiaux en se projetant dans le futur sous la forme d'une dystopie qui désigne une société à la dérive, souvent gouvernée par les puissants, et qui interroge le futur de l'homme.

C'est particulièrement le cas de Blade Runner, réalisé en 1982 par Ridley Scott qui met en scène la ville de Los Angeles en 2019. La ville est appréhendée d'en haut à travers de nombreuses scènes où les protagonistes et les véhicules planent au dessus de la ville, une métaphore presque du doute qui planent sur la condition même de l'humanité, le film mettant le doigt sur la tension entre humain et androïde. Le film témoigne d'une nostalgie du futur qui inspire Mike Davis « Blade Runner n'est pas tant le futur d'une ville que le fantôme des rêveries du passé ».

La question des mobilités et des flux est centrale dans la compréhension et la saisie des imaginaires de la ville du futur tant elle permet de caractériser la manière dont tourne la machine urbaine, elle son énergie/fuel. Les conditions de son possible. Les mobilités structurent-elles la ville ou l'inverse ? Ceci est particulièrement illustré dans cette scène du 5e élément réalisé par Luc Besson en 1997, qui montre Lilou, interprétée par Mila Jovovitch qui semble perdue en face de cette ville où les taxis volants passent à pleine vitesse.

Ces différentes représentations mettent en scène des villes-monde où l'urbain, devenu généralisé, s'est emparé de la troisième dimension (les grandes tours qu'on se figure habituellement). Pourtant, il y règne malgré une impression de chaos, un certain ordre. Un chaos homogène somme toute. L'individu, noyé dans l'échelle de la ville technologique du futur lancée à pleine vitesse, perd pied, s'interroge sur les conditions même de son existence jusqu'à parfois même...sauter dans le vide.

L'intérêt du film de science-fiction réside dans le témoignage qu'il apporte sur une société puisque le film de science-fiction cherche à fonctionner à la manière d'une « contre-analyse de la société » qui souligne une hostilité certaine à l'égard de la ville. Réalisé par Terry Gilliam, Zero Theorem met en scène l'homme moderne, qui, soumis à l'Administration et à la Machine, est menacé de déshumanisation. Et ici vous aurez reconnu les écrans! Le film toutefois, s'avère un remake à peine déguisé de *Brazil* dont il reprend strictement les mêmes constats devenus clichés –; l'Amour et l'Imagination sauvent, mais l'Administration et la Machine, tel Big Brother, veillent.

En 1985, *Brazil* trouvait une pertinence certaine face à son époque, celle des ravages sociaux et culturels de la politique de Thatcher. Or, invoqués une nouvelle fois dans les années 2010, ces décors, ces accessoires agrémentés de rares gadgets de réactualisation semble faire redite, répétition.

Je ne suis pas ici pour faire la critique d'un film mais plutôt pour vous démontrer à mon sens du besoin d'interroger les représentations filmiques des villes et sortir de ses topoi ou lieux communs. Du second opus de Blade Runner (qui est toutefois très bien) à une réinterprétation de Brazil en passant par Valérian et la cité des mille planètes, les nouveaux Star Wars, le remake de Total Recall, les représentations de la ville tournent en rond...

C'est ce côté un peu univoque des représentations futuristes de la ville qu'on va essayer d'évacuer et pour cela il est nécessaire de chercher dans l'univers cinématographique d'autres interprétations de la ville à travers de ce qui en constitue l'ADN, la question des mobilités.

Débat autour de trois extraits de film :

L'extrait est lancé et dans un second temps, un temps de question pour préparer au débat.

Koyaanisqatsi : est le premier opus de la trilogie des qatsi, il signifie en Hopi (langue oto-aztèque du Nord des Etats-Unis parlé dans l'Arizona), « déséquilibre/folie de la vie ». Ce film sans parole, réalisé par Godfrey Reggio est purement contemplatif et est un des premiers longs métrage à utiliser la technique de l'intervalomètre c'est à dire le time-lapse, sur un fond symphonique de Philip Glass. La séquence qui va suivre en témoigne particulièrement.

- En quelle année ce film a-t-il été réalisé ?
- Quelle vision des mobilités dans cet extrait ?

Zootopia : est produit par les studios Disney et remporte en 2017 l'oscar du meilleur film d'animation. **Si les ingénieurs en futurologie se plaignent auprès d'Hollywood de ne promouvoir ces dernières années que des dystopies urbaines sur lesquelles ils peinent à travailler, l'animation met un point d'orgue à s'inscrire à contrepied des imaginaires négatifs de la ville.** Pour cette séquence, le personnage principal « Rabbit » quitte les siens pour rejoindre la fameuse Zootopia où elle entend s'engager dans la police.

- De quelle manière les mobilités sont-elles mise au service de la représentation de la ville ?

High-Rise : est réalisé en 2016 par Ben Weathley et adapté d'IGH de J-G Ballard. Ce film décrit l'univers complètement chaotique d'une société en huis clos dans dans une tour. Le personnage principal vient d'y faire son entrée et est rapidement contacté par le responsable des lieux...

- De quelles mobilités s'agit-il ici ?