

Bibliographie

Sites et articles en ligne :

- [3] Costes, L. (2010). Le Droit à la ville de Henri Lefebvre : quel héritage politique et scientifique ? *Espaces et Sociétés*, n° 140-141(1), 177-191. <https://doi.org/10.3917/esp.140.0177>
- [4] Universalis, E. (s. d.). *Schéma des « aires concentriques » d'Ernest Burgess*. Encyclopædia Universalis. <https://www.universalis.fr/media/schema-des-dernest-burgess-de170404/>
- [5] Clerc, P., & Garel, J. (1998). La réception du modèle graphique de Burgess dans la géographie française des années cinquante aux années soixante-dix. *Cybergeo*. <https://doi.org/10.4000/cybergeo.5332>
- [6] Lecoq, M. (s. d.). *Le droit à la ville : un concept émancipateur ?* Métropolitiques. <https://metropolitiques.eu/Le-droit-a-la-ville-un-concept-emancipateur.html>
- [7] Lefebvre, H. (1967). Le droit à la ville. *L Homme et la Société*, 6(1), 29-35. <https://doi.org/10.3406/homso.1967.1063>
- [8] Martin, J. (2006). Une géographie critique de l'espace du quotidien. L'actualité mondialisée de la pensée spatiale d'Henri Lefebvre. *Articulo – Revue de Sciences Humaines*, 2. <https://doi.org/10.4000/articulo.897>
- [9] Frémont, A. (1974). Recherches sur l'espace vécu. *L'Espace Géographique*, 3(3), 231-238. <https://doi.org/10.3406/spgeo.1974.1491>
- [13] Lectures. (2005). *L'Espace Géographique*, 34(1), 92. <https://doi.org/10.3917/eg.341.96>
- [14] Ghorra-Gobin, C. (s. d.). *Le « New Urbanism » et la soutenabilité*. Métropolitiques. <https://metropolitiques.eu/Le-New-Urbanism-et-la.html>
- [15] *Courte biographie de Guy Debord*. (s. d.). <https://www.toupie.org/Biographies/Debord.htm>
- [16] *Définition : Situationnisme, situationniste*. (s. d.). <https://www.toupie.org/Dictionnaire/Situationnisme.htm>
- [18] Dulieu, L. (2021, 11 juillet). Plagiat d'oeuvre invisible : une oeuvre inexistante est-elle protégée ? *France Culture*. <https://www.radiofrance.fr/franceculture/plagiat-d-oeuvre-invisible-une-oeuvre-inexistante-est-elle-protgee-2772882>

- [19] Michaud, Y. (2005, 29 novembre). Quand l'avenir s'évapore dans le « court-termisme » , par Yves Michaud. *Le Monde.fr*. https://www.lemonde.fr/idees/article/2005/11/29/quand-l-avenir-s-evapore-dans-le-court-termisme-par-yves-michaud_715504_3232.html
- [20] noocontact@noosphere.com. (s. d.). *Science-Fiction et philosophie*. <https://www.noosphere.org/articles/article.asp?numarticle=31>
- [21] Anglia, N. (2022, juillet 12). *Why is Science Fiction Important ?* <https://www.nordangliaeducation.com/bsn-nanjing/news/2021/10/31/why-is-science-fiction-important>
- [22] Augé, E. F. (s. d.). *Why science fiction films help us study the future*. Clingendael Spectator. <https://spectator.clingendael.org/en/publication/why-science-fiction-films-help-us-study-future>
- [23] *Imagining the future : Why society needs science fiction*. (2017, août 6). The Star Garden. <http://www.thestargarden.co.uk/Why-society-needs-science-fiction.html>
- [24] *The Importance of Science Fiction*. (s. d.). HubCitySPOKES. <https://www.hubcityspokes.com/opinion-columns-most-recent/importance-science-fiction>
- [25] Gaiman, N. (2015, 28 mars). “Let’s talk about genre” : Neil Gaiman and Kazuo Ishiguro in conversation. *New Statesman*. <https://www.newstatesman.com/culture/2015/06/neil-gaiman-kazuo-ishiguro-interview-literature-genre-machines-can-toil-they-can-t-imagine>
- [26] Andrew. (2023, mai 9). *Science Fiction vs. Literary Fiction : Why Is the Genre Still Dismissed by Some Critics ?* Andrew Gibson Author Narrator Editor Curator. <https://andrewggibson.com/2023/05/09/science-fiction-vs-literary-fiction-why-is-the-genre-still-dismissed-by-some-critics/>
- [28] Pons, H. (2019, 11 novembre). « Blade Runner » : les prédictions du film étaient-elles vraies ? *Le Point*. https://www.lepoint.fr/sciences-nature/blade-runner-les-predictions-du-film-etaient-elles-vraies-11-11-2019-2346459_1924.php
- [29] Douglass-Jaimes, D. (2017, 14 septembre). *Form Follows Fiction : Ole Scheeren’s TED Talk on Why Architecture Should Tell a Story*. ArchDaily. <https://www.archdaily.com/780997/form-follows-fiction-ole-scheerens-ted-talk-on-why-architecture-should-tell-a-story>
- [31] *Ole Scheeren | TAG | ArchDaily*. (2023, 20 décembre). ArchDaily. <https://www.archdaily.com/tag/ole-scheeren>
- [32] Scheeren, B. O. (s. d.). *Büro Ole Scheeren*. Büro Ole Scheeren. <https://buro-os.com/projects/cctv>
- [33] Scheeren, B. O. (s. d.). *Büro Ole Scheeren*. Büro Ole Scheeren. <https://buro-os.com/projects/archipelago-cinema-thailand>

- [34] *Friedensreich Hundertwasser : sur les traces du peintre à Vienne.* (s. d.). L'Autriche. <https://www.austria.info/fr/culture/friedensreich-hundertwasser>
- [35] Julie. (2017, mars 27). *Friedensreich Hundertwasser, Artiste Humaniste Écologiste.* Ma Petite Histoire de L'Art. <https://mapetitehistoiredelart.com/2015/07/17/friedensreich-hundertwasser/>
- [36] *Friedensreich Hundertwasser, l'enfant terrible de Vienne.* (s. d.). Voir en Vrai. <https://voirenvrai.nantes.archi.fr/?p=6394>
- [38] La Maison Radieuse, Rezé – Le Corbusier. (s. d.). *La maison radieuse, Rezé – Le Corbusier* -. La Maison Radieuse, Rezé – le Corbusier. <https://www.maisonradieuse.org/>
- [39] *Le Corbusier et la Cité radieuse de Marseille.* (s. d.). Ville de Marseille. <https://www.marseille.fr/culture/actualites/le-corbusier-et-la-cite-radieuse-de-marseill>
- [40] La Maison Radieuse, Rezé – Le Corbusier. (2022, 12 septembre). *La Maison Radieuse – la Maison Radieuse, Rezé – Le Corbusier.* La Maison Radieuse, Rezé – le Corbusier. <https://www.maisonradieuse.org/decouvrir/la-maison-radieuse.html>
- [41] *Trouver mon architecte | La relation entre le cinéma et l'architecture.* (s. d.). <https://www.trouver-mon-architecte.fr/actualites/la-relation-entre-le-cinema-et-l-architecture>
- [42] Portilla, D. (2017, 14 septembre). *Films & Architecture : « Metropolis »* . ArchDaily. <https://www.archdaily.com/237385/films-architecture-metropolis>
- [44] Périmètre, I. (2019, 18 décembre). *13 ; éléments de science-fiction qui sont devenus réalité scientifique.* Inside The Perimeter. <https://insidetheperimeter.ca/fr/13-elements-de-science-fiction-qui-sont-devenus-realite-scientifique/>
- [45] *Top 10 des objets de science-fiction devenus réels - actu ingénieurs.* (s. d.). <https://www.ingenieurs.com/blog/top-10-objets-science-fiction-devenus-reels-849.php>
- [46] *Ces objets de science fiction devenus réalité.* (s. d.). Lick. <https://www.lick.fr/blog/article/objets-science-fiction-devenus-realite>
- [47] *7 idées de science-fiction devenues réalité.* (2022, novembre 19). <https://www.tomorrow.bio/fr/poste/des-id%C3%A9es-de-science-fiction-devenues-r%C3%A9alit%C3%A9-2022-11-19>
- [48] Cochard, S. (2019, 6 mars). *Quand la science-fiction donne des idées à la réalité.* L'ADN. <https://www.ladn.eu/tech-a-suivre/technologie-science-fiction-futur-realite/>
- [49] Graber, J. (2022, 17 juin). *Science-fiction : Ces 15 visions futuristes tirées de films ou de livres sont devenues réalité.* 20 Minutes. <https://www.20min.ch/fr/story/ces-15-visions-futuristes-tirees-de-films-ou-de-livres-sont-devenues-realite-255770425416>

- [50] Matuszak, J. (2023, 26 juin). *Top 10 des technologies issues de la science-fiction qui sont déjà une réalité*. KnowHow. <https://knowhow.distrelec.com/fr/automatisation/top-10-des-technologies-issues-de-la-science-fiction-qui-sont-deja-une-realite/>
- [54] *Les architectes qui ont cartographié les jeux vidéo - Ubisoft - Stories*. (2022, 8 décembre). Ubisoft - Stories. <https://stories.ubisoft.com/article/architectes-cartographier-jeux-video/>
- [55] *Comment Assassin's Creed Unity peut abolir les frontières architecturales*. (2023, 12 mai). Ubisoft News. <https://news.ubisoft.com/fr-fr/article/6GWu5p7Yf1kzoAEcxYY3gd/comment-assassins-creed-unity-peut-abolir-les-frontieres-architecturales>
- [56] *How The Last of Us 2 communicates through architecture*. (2020, 19 juin). Domus. <https://www.domusweb.it/en/news/gallery/2020/06/19/the-last-of-us-ii-communicates-through-architecture.preview.html>
- [57] *11 great video games in which architecture is fundamental*. (2021, 16 avril). Domus. <https://www.domusweb.it/en/architecture/gallery/2020/12/09/11-great-video-games-that-actually-concern-architecture.html>
- [60] AlloCine. (s. d.). *Cyberpunk 2077*. AlloCiné. https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=275447.html
- [61] Scavnicky, R. (2021, 4 janvier). *Cyberpunk 2077 is an architecture critique with nothing to say*. The Architect's Newspaper. <https://www.archpaper.com/2021/01/cyberpunk-2077-is-an-architecture-critique-with-nothing-to-say/>
- [62] *Night City : how Cyberpunk 2077's future megacity was built*. (2020, 23 décembre). Domus. <https://www.domusweb.it/en/architecture/gallery/2020/12/21/night-city-how-the-cyberpunk-2077s-megalopolis-was-built.html>
- [64] Mercante, A. (2023, 23 octobre). *Les monuments par excellence de New York dans Spider-Man 2*. Kotaku En Français. <https://fr.kotaku.com/spider-man-2-seances-photos-les-monuments-de-nyc-1851054016>
- [65] Small, Z. (2023, 9 septembre). *Spider-Man 2's New York Is a Web of Skyscrapers and Brownstones*. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2023/09/09/arts/spider-man-2-playstation.html>
- [67] Manenti, B. (2016, 21 décembre). *Tout comprendre à l'univers d'Assassin's Creed*. *Le Nouvel Obs*. <https://www.nouvelobs.com/jeux-video/20161219.OBS2892/tout-comprendre-a-l-univers-d-assassin-s-creed.html>
- [68] *High line*. (s. d.). DS+R. <https://dsrny.com/project/the-high-line>
- [70] Dimopoulos, K. (2024, 12 janvier). *Designing The City of Glass - Konstantinos Dimopoulos* - Medium. *Medium*. <https://medium.com/@KonstantinosD/designing-the-city-of-glass-4ee2584835c7>

- [71] *Mirror's Edge sur PC.* (s. d.). Jeuxvideo.com. <https://www.jeuxvideo.com/jeux/pc/00019294-mirror-s-edge.htm>
- [72] Ishaq, A. (2019, 6 janvier). *Mirror's Edge Catalyst : Dystopian architecture.* Ajmal's Game Dev Blog : Genesis. <https://gamedevelopmentdotart.wordpress.com/2019/01/06/mirrors-edge-catalyst-futuristic-architecture/>
- [73] Webster, A. (2016, 13 mai). *Designing the futuristic City of Glass for Mirror's Edge Catalyst.* The Verge. <https://www.theverge.com/2016/5/13/11670184/mirrors-edge-catalyst-city-design>
- [74] Martin, G. D. (2016, 5 juillet). *Mirror's Edge : Catalyst, a radical city in a failed system - Kill Screen - Previously.* Kill Screen - Previously. <https://killscreen.com/previiously/articles/mirrors-edge-catalyst-radical-city-failed-system/>
- [75] *Nick Leavy Projects | Modified State Studios.* (s. d.). Nick Leavy. <http://www.nickleavy.com/mirrors-edge-catalyst>
- [76] AlloCine. (s. d.). *Tron.* AlloCiné. https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=3996.html
- [78] Eilurig. (2019, janvier 8). *Red Dead Redemption 2 – Entre génie et ennui par Eilurig.* SensCritique. https://www.senscritique.com/jeuvideo/red_dead_redemption_ii/critique/undefined/jeuvideo/red_dead_redemption_ii/critique/186014934
- [79] Riaux, S. (2018, novembre 13). *Red Dead Redemption II : Critique du chef d'oeuvre raté de Rockstar.* écranlarge. <https://www.ecranlarge.com/jeux-video/test/1041838-red-dead-redemption-ii-critique-du-chef-d-oeuvre-rate-de-rockstar>
- [80] Audureau, W. (2018, 3 novembre). Jeu vidéo : « Red Dead Redemption 2 », un écomusée bucolique, grandiose et frustrant. *Le Monde.fr.* https://www.lemonde.fr/pixels/article/2018/11/03/jeu-video-red-dead-redemption-2-un-ecomusee-bucolique-grandiose-et-frustrant_5378390_4408996.html
- [81] *Cyberpunk 2077 World Map - CP77 Night City.* (s. d.). Game-Maps.com. <https://game-maps.com/C77/Cyberpunk-2077-World-Map.asp>

Vidéos et entretiens :

- [1] Eterotopia France. (2020, 26 mars). *Le droit à la ville de Henri Lefebvre, un film de Jean Louis Bertuccelli, 1974* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Bz8nw9mnJQ8>

- [2] Diego F Villaverde. (2012, 9 juillet). *Entretien avec Henri Lefèbvre* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0kyLooKv6mU>
- [12] L'urbanisme face à une nouvelle révolution urbaine | Canal U. (2000). *Canal-U*. <https://doi.org/10.60527/6r72-df15>
- [17] Legrand, A. (2021, août 12). Paris : un mobilier urbain « délirant » encombre la ville estime Yves Michaud. *Radio Classique*. <https://www.radioclassique.fr/societe/paris-un-mobilier-urbain-delirant-encombre-la-ville-estime-yves-michaud/>
- [27] ARTE. (2023, 10 novembre). *Blade Runner, Au delà de la fiction - DOC FR* [Vidéo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=fYuVWS_4QZA (publié sur la chaîne youtube : MonsieurCineDocu).
- [30] Scheeren, O. (s. d.). *Why great architecture should tell a story* [Vidéo]. TED Talks. https://www.ted.com/talks/ole_scheeren_why_great_architecture_should_tell_a_story
- [37] Sevrin, E. S. (s. d.). *Lucien Kroll architecte* [Vidéo]. RTBF.
- [51] LiveScience. (2012, août 20). *Hover Bike Flies on Pilot's Intuition* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=BJ5Sn38NYGA>
- [52] Jetson. (2023, août 31). *Jetson ONE - The Thrill of Flight over the Desert* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=MetVwygPf9Q>
- [53] Le Monde. (2019, août 4). *Les images du vol de Francky Zapata au-dessus de la Manche* [Vidéo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=XI-DL3hJFZE>

Livres :

- [10] Choay, F. (1965). *L'Urbanisme. Utopies et réalités. Une anthologie. (Textes de trente-sept auteurs.) [Compiled, with an introduction, by F. Choay.]*.
- [11] Debord, G. D. (1992). *La Société du Spectacle* (Y. L. Le Bail & B. M. Mouchelet, Éds. ; 3e édition) [Pdf]. https://web.archive.org/web/20190427195354id_/http://classiques.uqac.ca/contemporains/debord_guy/societe_du_spectacle/societe_du_spectacle.pdf (Œuvre originale publiée 1967)
- [43] Pearson, L. C., & Youkhana. (2022). *Videogame Atlas*. National Geographic Books.
- [58] Gibson, W. (2020). *Neuromancien*. Au Diable Vauvert.
- [82] Bablet, M. (2020). *Carbone & silicium*. ANKAMA.

Gamographie :

[59] CD Projekt RED. Cyberpunk 2077. (Windows). CD Projekt. 10 décembre 2020. Accessible à l'adresse <https://www.cyberpunk.net/be/fr/>

[63] Insomniac Games. Marvel's Spider-Man 2. (PlayStation 5). Sony Interactive Entertainment. 20 octobre 2023. Accessible à l'adresse <https://www.playstation.com/fr-be/games/marvels-spider-man-2/>

[66] Ubisoft Montréal. Assassin's Creed Unity. (Windows). Ubisoft . 11 novembre 2014. Accessible à l'adresse <https://www.ubisoft.com/fr-fr/game/assassins-creed/unity>

[69] DICE. Mirror's Edge Catalyst. (Windows). Electronic Arts. 9 juin 2016. Accessible à l'adresse <https://www.ea.com/games/mirrors-edge/mirrors-edge-catalyst>

[77] Rockstar Studios. Red Dead Redemption II. (Windows). Rockstar Games. 5 novembre 2019. Accessible à l'adresse <https://www.rockstargames.com/fr/reddeadredemption2>