

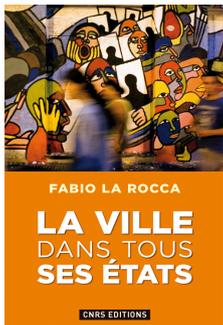


FABIO LA ROCCA

**LA VILLE
DANS TOUS
SES ÉTATS**

CNRS EDITIONS

Présentation de l'éditeur :



Une réflexion sociologique et anthropologique sur l'imaginaire urbain.

Jubilation de l'éphémère, bonheur de vivre et de jouir, intensivité du moment : la ville et ses métamorphoses sont un puissant révélateur des appétences toujours recommencées de l'individu postmoderne. Sociologue photographe et « climatologue » de la ville, Fabio La Rocca nous invite à penser la métropole comme un personnage de cinéma, avec ses panneaux publicitaires, ses graffitis, ses interconnexions, ses flux numériques. Une déambulation heureuse qui interroge la prolifération de l'image dans l'espace urbain et propose quelques concepts clés : « Hype City », « Superlieux », « bladerunnerisation » du territoire...

Nourrie des œuvres de Simmel, Heidegger, Baudrillard, Maffesoli, portée par un style ample et précis, cette belle étude sociologique nous apprend à « penser avec les yeux ».

Fabio La Rocca est sociologue, maître de conférences à l'université Paul Valéry Montpellier 3 où il est membre de l'IRSA-CRI, et chercheur au Centre d'Étude sur l'Actuel et le Quotidien (Paris Descartes Sorbonne) où il a fondé et anime le GRIS, un groupe de recherche sur l'image et la ville.

Fabio La Rocca

**La ville
dans tous ses états**

CNRS ÉDITIONS

15, rue Malebranche – 75005 Paris

Sommaire

Préface. Penser avec les yeux.....	9
Introduction.....	15
Chapitre 1. Ambiances urbaines.....	21
Pour une climatologie de notre temps.....	21
L'architecture : une « peau » symbolique.....	36
La « bladerunnerisation » du territoire	64
Superlieux	79
Chapitre 2. Formes de l'imaginaire urbain	99
La ville comme personnage cinématographique	99
Hype City.....	119
Situations urbaines.....	161
Chapitre 3. La prolifération de l'image dans l'espace urbain.....	201
La sollicitation visuelle	201
Toucher avec le regard : la publicité	226
Graffitis : tracer un rythme visuel	241
Chapitre 4. Technopolis.....	269
Interconnexions médiatiques	269

La ville dans tous ses états

Spatialités techno-numériques	279
Second City	303
Bibliographie.....	325
Romans	341
Filmographie.....	343

Introduction

« L'œil est devenu notre organe sociologique. »

Richard SENNET

Sans passion, il n'y a pas de connaissance. C'est justement cette passion qui nous pousse à nous immerger dans les rues de la ville pour découvrir les ambiances, sentir les émotions, restituer une vision de notre expérience déambulatrice. Cette pratique vagabonde, inspirée par l'amour pour la ville, ce grand réservoir illimité d'expériences, ce contenant de vie qui nous offre une richesse de *stimuli* incomparable, nous parle et nous charme. C'est que la ville possède un fort pouvoir de fascination grâce à ses multiples facettes que nous essayons de rendre visibles et de dévoiler. « Écouter », « sentir », « vivre » et « toucher » ses espaces, ses lieux et son architecture, ce sont là autant d'actions qui dégagent un imaginaire de visions et de sensations.

L'expérience d'une exploration de la ville se définit donc comme une aventure. C'est découvrir et comprendre, regarder et observer : une immersion totale. Cette immersion dans les arcanes de la vie quotidienne urbaine ressort d'une approche sensible apte à décrypter les « impératifs atmosphériques », les rythmes successifs et les réalités changeantes de la ville. Le quotidien urbain étant une des caractéristiques principales de la socialité postmoderne, sa mise en valeur se révèle donc être un des objectifs nécessaires à une approche « climatologique » de la ville contemporaine.

L'avènement de la postmodernité amène en effet avec lui une nouvelle centralité de la scène urbaine où l'espace et les diverses expressions collectives se trouvent revalorisés. Il est d'ailleurs fréquent de considérer le moment postmoderne comme une redécouverte de l'espace et de son symbolisme. Cela nécessite, par conséquent, la mise en perspective de divers aspects significatifs, d'un trajet de l'imaginaire urbain composé par une spirale d'éléments, qui permet de « dire » ce qui fait l'actualité urbaine et sociale. De l'architecture comme « peau » symbolique à la phénoménologie des « superlieux » ; du territoire « bladerunnerisé » aux pratiques urbaines de réinterprétation de l'espace ; de l'imaginaire cinématographique à la prolifération de l'image sous de multiples formes ; du situationnisme de *l'hype city* à l'influence techno-numérique dans le paysage urbain : ces différentes composantes forment et façonnent notre vision. Elles illustrent une sorte de pensée en mosaïque comme spatialisation imaginaire et recentrement sur le présent, afin de donner forme aux divers fragments qui composent le puzzle de l'imaginaire urbain. Ce sont des indices, des traces, des éléments pour saisir les racines de ce que nous vivons. Il se construit ainsi une « vision » associée aux moments, aux instants, au présent urbain, comme un « ajournement du temps » pour s'accorder avec le temps présent. Cette « mise à jour » témoigne d'une attention à ce qui se vit ici et maintenant. Elle est ainsi essentielle à notre « climatologie », nous permettant de repérer la spécificité du présent.

Cette dernière procède par « coup d'œil » simmelien, en quelque sorte, augmenté et amplifié par la présence de l'appareil photographique qui nous accompagne dans

notre nomadisme expérientiel. On élabore ainsi une sorte de « troisième œil », d'œil-outil saisissant à travers la force de pénétration de l'image photographique, une manière d'appréhender le monde. Cette pratique définit le programme d'une phénoménologie sociologique et visuelle comme stratégie d'observation, reposant sur une intentionnalité propre à une démarche compréhensive. Le procédé photographique est donc ici combiné à une intentionnalité sociologique qui préside à la sélection des fragments visuels. Cet œil examine, scrute, regarde en profondeur et se trouve alors sollicité par la nécessité de pénétrer intuitivement chaque chose. Dans l'optique d'une sociologie visuelle¹, la réinsertion de la figure du sociologue photographe, conformément à cette stratégie, permet de fonder une « science postmoderne » des lieux, des espaces et des éléments qui les animent. C'est dans cet espace urbain que nous avons pratiqué notre propre voyage à l'aide de la photographie. Cette attitude à forte valeur

1. Nous avons développé des réflexions sur la sociologie visuelle dans divers articles. Cf. F. La Rocca, « Introduction à la sociologie visuelle », *Sociétés*, n° 95, « L'Image dans les sciences sociales », Bruxelles, De Boeck, 2007/1 ; « L'Instance monstatrice de l'image. La sociologie visuelle comme paradigme phénoménologique de la connaissance », *Visualidades, Revista do programa de maestrado em cultura visual*, vol. 5, n° 1, Brésil, Goiana, 2007 ; « L'image comme métaphore de la connaissance du monde postmoderne », *Image & Société*, m@gm@ revue électronique en sciences humaines et sociales, vol. 6, n° 1, 2008 ; « Culture visuelle et visualisation du monde : l'expérience *in visu* », *Sociétés*, n° 112, Bruxelles, De Boeck, 2011/2 ; « La conoscenza per immagini : una condizione di possibilità », *Itinerari visuali : immagine e società*, sous la direction de F. La Rocca et M. Pasini, Quaderni di M@gm@, Rome, Aracne Editrice, 2011.

épistémologique est une pratique qui consiste à expérimenter la métropole par une suite de « passages », de « dérives » nous permettant de découvrir les ambiances des villes et de façonner un regard, une vision d'ensemble sur les mutations sensibles. « Savoir voir », « penser avec les yeux² » : actions représentant bien le sens que nous pouvons donner à la pratique visuelle comme réponse aux *stimuli* transmis par la ville. Par la mise en images de ces *stimuli*, elle permet de consolider les regards dans une continuité texte-images et de construire une vision de la « connaissance ordinaire » de la ville postmoderne. Elle recouvre donc à la fois une vision-lecture comme acte cognitif et une vision-projet comme programme épistémologique.

Le regard sur l'atmosphère urbaine et sociale contemporaine est ainsi une symbiose de divers morceaux, résidus, fragments et facettes qui forment un tout complexe nous permettant de « lire » l'essence de la ville. En sociologie aussi bien qu'en urbanisme, la préoccupation principale conduit le plus souvent à penser et à proposer ce que sera la ville du futur, et la forme que prendra cette mégalopole globale ou ville-monde. Souvent, alors, au nom de ce futur, on oublie d'être attentif au présent, au climat de notre temps qui constitue, dans le fond, la substance des formes quotidiennes expressives des individus, et donc la connotation atmosphérique de la ville contemporaine. Il s'agit alors d'essayer de dégager les dimensions multisensorielles s'exprimant dans la diversité symbolique de l'architecture, des hauts lieux, des

2. Cf. E. Garrigues, *L'écriture photographique. Essai de sociologie visuelle*, Paris, L'Harmattan, 2000, p. 239.

Introduction

manifestations esthétiques, des signes visuels, de l'infiltration technologique... Diversité symbolique qui nous renvoie à une symbiose avec le milieu, comme une sorte d'hybridation avec la nature intime des choses. Cette hybridation conduit à envisager, contre une vue en surplomb, un changement successif de visions que nous mettons à jour, ou actualisons incessamment – voilà le sens d'une « climatologie » – et que nous retrouvons dans la spécificité des formes d'habiter le monde, dans les pratiques urbaines, donc dans la métamorphose des styles de vie et des formes urbaines, dans l'architecture et dans l'architectonique sociétale. Approcher climatologiquement la ville postmoderne, ce serait alors cet effort pour décliner la myriade d'ambiances différentes qui la composent.

Si la ville est une plate-forme ouverte d'innovations, de mutations affectant notre regard, alors sa compréhension climatologique est comme un *work in progress* perpétuel. Il faut, par conséquent, être toujours à l'écoute des lieux, être présent à ses espaces, se plonger dans l'effervescence éphémère de ses rues, pour saisir et rendre visibles les fragments qui la caractérisent. S'immerger dans l'aventure du monde urbain, pénétrer et sentir les énergies vitales : actions et modalités suscitées par le désir, dans la climatologie postmoderne, de capter l'air, la tonalité des ambiances urbaines. Notre voyage et notre pénétration dans les combes de la ville sont ainsi une invitation à l'exploration, à l'aventure, à la promenade, au nomadisme, aux déambulations et aux diverses flâneries, à la découverte de la richesse symbolique des éléments qu'elle offre à nos yeux. Nous nous plaçons ici dans la sensibilité d'une ville poétique ou d'une poé-

tique de la ville pour laquelle, comme dirait Pierre Sansot, « nous nous demandons rarement pour quelles raisons elle nous charme. Ou plutôt, après en avoir énuméré toutes les vertus, demeure un je-ne-sais-quoi inexplicable, comme un certain parfum, une musique troublante¹ ».

La ville, à l'opposé d'un certain type de production littéraire catastrophique, n'est pas morte ! Au contraire, elle se revitalise à chaque instant. C'est pour cela qu'il faut toujours être attentif à sa nature versatile, à son réel qui se métamorphose en continu. Il faut donc laisser la porte ouverte à d'autres visions et ajournements possibles de l'œil et de l'esprit. Lire la ville, ou regarder la ville, sont des actions qui présupposent en soi une « ouverture » nous permettant de découvrir les caractères essentiels des lieux et des espaces, des modes d'habiter le monde urbain. Le regard est une fenêtre, une ouverture qui comporte intimement la possibilité de se perdre dans la ville et ses signes. Notre projet se veut donc une sorte de « psychogéographie » (réactualisée) nous permettant d'organiser une vision et une lecture de l'imaginaire urbain.

1. P. Sansot, *Poétique de la ville* (1996), Paris, Payot & Rivages, coll. « Édition de poche », 2004, p. 9.

Technopolis

Interconnexions médiatiques

« La technologie est la réponse.
Mais quelle était la question ? »

Cedric PRICE

L'image de la métropole contemporaine est, le plus souvent, corrélée à sa forme étalée, à sa façon d'être globale, à la multiplicité des flux qu'elle génère. Ces éléments nous renvoient à une ressemblance avec le monde des technologies et à une conformation identique à celle de la « paysagéologie » du Web. On peut ainsi penser la métropole comme un grand Réseau englobant des modalités d'action et de connexion d'individus et d'espaces. Son identification s'associe alors à un « système nerveux » qui est en corrélation avec le système des télécommunications et des ordinateurs. Si l'image du système de réseau de télécommunications est constituée de nœuds, de lignes de transmission et de commutateurs, le « système nerveux » de la ville ne diffère guère de cette conception. Dans ses mailles, s'accomplissent les divers enchaînements d'interconnexion entre individus et territoires, avec une multiplication de liens (*links*) au

travers de diverses relations technologiques. Cela ressemble à la manière d'agir d'un hypertexte où se créent des points d'interconnexion et d'échange de relations en raison d'une modélisation numérique. Il s'ensuit que notre relation à l'espace est de plus en plus techno-numérique.

On note de ce fait une amplification des espaces de liaison et d'interactivité qui s'apparentent à ceux d'Internet avec un effet de *webitude*⁴. L'image contemporaine de la métropole renvoie ainsi à des métaphores liées à la sphère technologique et à celle de la « Toile ». Le monde des ordinateurs, des méthodes informatiques, de la pensée en Réseau, de la noosphère, contribue sensiblement aux mutations ambiantes des villes. Ces mutations ont naturellement des effets sur la vie sociale où la technologie influence le quotidien des individus et amplifie les possibilités de lecture de la scène urbaine. Par l'infiltration technologique, il y a un réinvestissement symbolique qui donne vie à une géographie que l'on pourrait qualifier de « numérique ». Nous pouvons appliquer ici le propos de Georg Simmel au sujet du phénomène de la mode. Pour le sociologue allemand, la mode pouvait aménager le monde avec un nouveau regard. En appliquant ce point de vue au contexte actuel, nous pouvons constater que la métropole infiltrée technologiquement se donne un « autre » regard : l'espace « phénoménologique » devient alors une extension de notre sensibilité tel que l'entend Marshall McLuhan. Rappelons que, dans la lignée de la pensée du

4. D. de Kerckhove, *Connected Intelligence*, Sommerville House Publishing, 1997, trad. fr. *L'intelligence des réseaux*, Paris, Odile Jacob, coll. « Le Champ médiologique », 2000.

médiologue canadien⁵, chaque technologie – donc chaque *medium* – est une extension de nous-mêmes, un accroissement des facultés humaines ; et l'avènement d'un nouveau *medium* – donc d'une nouvelle technologie – change les schémas et les comportements. Chaque *medium* crée une nouvelle ambiance qui va influencer non seulement nos extensions physiques, mais aussi nos extensions perceptives.

Dans le cadre de la métropole actuelle, nous ressentons une reconfiguration ontologique de l'espace par le biais de la présence des technologies et par l'échange permanent de relations entre espace physique et paysage du Web. Cela implique aussi une nouvelle manière d'habiter l'espace qui va de pair avec la climatologie contemporaine, un sentir de l'air du temps de plus en plus influencé par l'avènement technologique. Nous percevons, de ce fait, une *stimmung* contemporaine fondée sur une plate-forme d'habitation « numérique ». Cela signifie que la territorialité métropolitaine n'est plus vécue dans un double rapport, une double vision et une séparation entre espace physique et espace du Web. Au contraire, cette vision devient un trait unique, une cofusion, une constellation de lignes de fuites qui s'entremêlent et effacent les barrières, les frontières érigées entre le Réel et le dénommé Virtuel. Nous sommes en face ici, si l'on réactualise les idées de Constant, d'une *New Babylon* qui ne connaît plus de frontières et où la vie est un voyage sans fin dans un monde qui change rapidement.

5. Cf. à ce propos le célèbre ouvrage *Understanding media : The Extensions of Man* (1964), trad. fr. *Pour comprendre les médias*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Points », 1977.

Si l'on trace les contours de l'avènement « médiologique » et technologique de la métropole contemporaine, on notera une correspondance entre l'histoire des médias, avec ses phases génétiques qui ont influencé la culture de masse, et les formes sociales urbaines. La métropole est ainsi un laboratoire d'expérimentations qui génère toutes sortes de mutations. C'est dans et avec la métropole que naissent les technologies. L'âge de la photographie, le moment du cinéma et le succès de la télévision sont les particularités qui ont accompagné l'existence *in visu* de la métropole, sa mutation et la subséquente formation de l'industrie culturelle,⁶ jusqu'à la création des nouveaux médias qui marque notre époque. Ce parcours d'époques fonde une esthétique changeante, une sorte de « retribalisation » selon les mots de McLuhan⁷, qui s'adapte au climat vécu où chaque langage médiologique qui triomphe est, dans sa substance, une manière d'ajournement de l'esprit métropolitain.

Aux infrastructures classiques s'ajoutent les réseaux numériques, et à la mobilité spatiale traditionnelle s'ajoute la *circumnavigation* telle que la décrit Stéphane Hugon⁸ comme

6. Sur ce thème, sont de grand intérêt les réflexions d'Alberto Abruzzese dans nombre de ses livres. Cf. en particulier, A. Abruzzese, D. Borelli, *L'industria culturale. Tracce e immagini di un privilegio*, Carocci, Rome, 2000 ; A. Abruzzese, *Forme estetiche e società di massa*, Marsilio, Venice, 2001 ; A. Abruzzese, *La splendeur de la télévision. Origines et développement de la culture des médias de masse*, Paris, L'Harmattan, 2006.

7. McLuhan appelle *retribalisation* les effets des nouveaux médias qu'il prévoit sur la société. Cf. *Pour comprendre les médias*, *op. cit.*

8. S. Hugon, *Circumnavigations*, *op. cit.*

action par laquelle la technique devient espace. Ces assonances, dans un rapport d'échange productif entre médias et métropole, nous conduisent à considérer les mutations dans l'environnement métropolitain contemporain et les expressions du vécu quotidien comme une pluralisation des territoires fécondés par les médias, où l'avènement de l'époque numérique, comme l'indique Massimo Di Felice,⁹ se manifeste en tant qu'élément innovateur influençant les manières d'habiter l'espace avec des écosystèmes informatifs. Si l'ambiance dans laquelle nous vivons est celle, évidente et banale, du monde numérique, « la ville comme le Web est le théâtre d'une transformation de la société dont les médias témoignent¹⁰ ». Les formes expressives de l'habiter métropolitain se reflètent alors dans de nouvelles formes esthétiques. C'est ainsi que l'on parle de Ville 2.0, d'espace augmenté, de territoires ubiquitaires, de villes intelligentes, etc. Dénominations qui, *volens nolens*, sont de plain-pied dans l'esprit du temps et vont modéliser toute une série de stratégies de marketing urbain et de business propres au capitalisme schizophrénique de troisième génération, qui fait de la ville un espace stratégique pour les solutions et les applications technologiques.

Au-delà de cet aspect pourtant bien visible, ce qui nous intéresse c'est de voir comment nos terres métropolitaines, nos façons d'habiter, nos expressions collectives sont imprégnées par l'effet techno-numérique. Donc, dans l'optique d'un trajet d'époques, de mettre en évidence que chaque modification

9. M. Di Felice, *Paesaggi post urbani*, *op. cit.*, p. 16-17.

10. B. Marzloff, *Le 5^e écran. Les médias urbains dans la ville 2.0*, Paris, Fyp Éditions, coll. « La fabrique des possibles », 2009, p. 10.

d'un média implique une mutation du sens de la métropole. C'est ainsi qu'avec une sensibilité proche de celle d'Alberto Abruzzese, on pourrait dire que ce sentir se façonne dans un circuit d'*ingressi*¹¹ consistant à entrer, passer, transpercer. Un mouvement qui nous fait circuler des médias de masse traditionnels aux nouveaux médias. Dans chaque changement affleure « une entrée pour avoir accès¹² » qui influence les modalités d'action, le corps social tout comme le corps urbain. « Entrer », « passer », « transpercer » dans les époques de changement de paradigme médiatique, et par conséquent de reproduction symbolique de la métropole, témoignent d'un dynamisme des métamorphoses territoriales à travers une extension du corps de celle-ci dans et par chaque média.

C'est ainsi que l'on peut penser la métropole actuelle comme un *medium* technologique, un fragment historico-social où s'installent de nouvelles organisations sensorielles. Les technologies d'information et de communication sont alors des prothèses de l'ambiance urbaine qui participent à augmenter la signification de l'espace et la manière de vivre et d'habiter ce même espace. Une « médiation technologique¹³ » est en œuvre dans nos métropoles, qui produit un enchaînement de pratiques de mobilité, de vécus strictement en relation avec l'usage des technologies numériques.

11. A. Abruzzese, *Contro l'Occidente. Analfabeti di tutto il mondo uniamoci*, Milan, Bevivino Editore, 2010, p. 62.

12. *Ibid.*, p. 62.

13. Cf. J. Leite, « Médiations technologiques dans l'espace urbain contemporain », in *L'imaginaire des médias, Sociétés*, n° 111, Bruxelles, De Boeck, 2011, p. 115-121.

Il suffit, simplement, de penser à ce que signifie aujourd'hui la connexion : être branché en même temps à l'autre et à l'espace. C'est dans ce sens que l'on peut appréhender les territoires urbains électroniques, ces surfaces numériques où la simple présence d'un ordinateur, d'un téléphone portable et d'autres outils techno-magiques,¹⁴ est là pour témoigner de l'intensité des modifications du vécu. En attestent des caractères spécifiques comme l'espace « augmenté » par l'usage des fils de connexion, l'espace hybride où la *techné* fusionne avec le *bios*¹⁵ et l'ubiquité ambiante qui caractérise le social et l'urbain, dans lesquels les dispositifs électroniques structurent l'environnement.

Ces formules désignent la production territoriale de la métropole technologique, c'est-à-dire une évolution des façons d'habiter et de faire des expériences. Faire l'expérience du lieu, comme le montre Stéphane Hugon, « c'est aussi faire l'expérience à la fois libératrice et oppressante de la création d'un espace, par le regard sur le paysage, par la marche sur l'itinéraire ou le sentier¹⁶ ».

Si habiter signifie produire de l'espace, alors dans cette *stimmung* contemporaine il nous semble que l'aventure spa-

14. Cf. F. La Rocca, « Culture techno-objectale et nouvel esprit de l'humanité », in Les Cahiers Européens de l'Imaginaire, *Technomagie*, n° 3, CNRS Éditions, Paris, 2011. Cf. aussi V. Susca, *Joie tragique. Les formes élémentaires de la vie électronique*, Paris, CNRS Éditions, 2011.

15. Cf. M. de Lemos Martins, *Crise no Castelo da Cultura. Das Estrelas para os Ecrãs*, Coimbra, Grácio Editor, coll. « Comunicação e Sociedade », 2011.

16. S. Hugon, *Circumnavigations*, *op. cit.*, p. 106.

tiale, dans les divers nomadismes et dans l'ordinaire du vécu quotidien, est amplifiée par la présence technologique. C'est-à-dire que la métropole devient un terrain d'expérimentations dans lequel l'usage et la présence des technologies génèrent une « autre » conception de l'espace qui est à la fois hybride, additionnel, augmenté, du fait de la combinaison de dynamiques sociales et territoriales de plus en plus numériques qui influencent les formes d'habiter. Dans la métropole contemporaine, celles-ci sont modalisées par toute une série de composantes techno-numériques qui agissent tant sur le plan de la perception que de la sensorialité. Il en résulte que les réseaux de connexion et les informations numériques échangées sont le produit d'une manière de vivre intensément le présent métropolitain. La modalité de mise à jour de l'intensification de la vie nerveuse, qui était le symbole puissant de la métropole moderne si bien analysée par Simmel, devient, dans la contemporanéité urbaine, une « *Nerveleben* technologique » qui change les impressions externes et internes, les *stimuli* aussi bien que notre sensorialité. Une sensorialité constamment polarisée par les intermédiations numériques qui produisent un ensemble de sens et d'émotions modifiant nos façons de visualiser l'espace. Ces modalités nouvelles sont à l'œuvre, par exemple, dans la façon de « voir » une ville. Par les médias numériques nous entrons dans les territoires métropolitains par le biais de modulations technologiques du type Google Map, Google Earth, Flickrvision, Wikimapia. Nous pouvons de même « passer » d'une zone à l'autre par l'intermédiaire de systèmes de mobilité directionnelle comme le très répandu GPS et les techniques de géolocalisation ; ou encore nous

pouvons « transpercer » les pores du corps urbain à l'aide de modèles de capteurs numériques comme les tags interactifs ou les jeux de localisation des rues. Exemples parmi d'autres, et sur lesquels nous reviendrons, qui sont le signe des divers *ingressi* que la technologie dévoile dans les nouvelles formes d'habiter les espaces métropolitains. Une sorte de *mashup*¹⁷ urbain illustrant bien cette capacité des dispositifs techniques, présents dans l'environnement, à susciter des expériences spatiales et sociales.

Il s'agit alors, avec ce processus d'un *continuum* historique entre métropole et média, de mettre l'accent sur les changements de la conception de l'espace et des formes d'habiter en fonction du médium dominant. C'est pourquoi, l'interaction entre le territoire physique, les individus et les dispositifs numériques détermine l'imaginaire contemporain et reconfigure la métropole de façon spatio-sociale. Cela influence notamment les relations sociales et les manières de communiquer, lesquelles, dans le règne du numérique, s'intensifient sous des aspects de fusion et de complémentarité produisant de nouvelles formes de vivre et d'occuper l'espace. Dans cette métropole comme *medium*, de nouveaux dispositifs éphémères sont à l'origine d'un changement continu du vécu quotidien par la production de formes expressives qui nous aident à appréhender le présent, le *hic et nunc* de l'expérience urbaine dans une perspective d'ambiance technologique. Il est clair que ces

17. Un mashup dans le langage informatique indique une application fruit d'une combinaison de diverses sources d'information. Terme plus communément traduit par « application composite ».

formes expressives, augmentées par les technologies, sont bien visibles, en particulier dans la mobilité urbaine, dans le nomadisme ambiant qui met en scène ce que, dans un langage informatique, on pourrait appeler des *media spaces* et qui peut s'interpréter, à notre manière, comme une reliance entre espaces physiques et individus à travers l'usage d'outils d'information numérique. Cela produit aussi l'archétype d'un « art de faire » l'expérience, c'est-à-dire l'expérience urbaine en *real time* où la présence physique et les émotions vécues dans les instants éphémères sont partagées, *illico*, dans les formes d'interconnexion et d'échange multimédia, permettant une doublure et une circulation dans d'autres espaces physiques par l'intermédiaire du Web. Il suffit, tout simplement, de penser à la prolifération des *smartphones* et à leur usage multifonctionnel pour comprendre de quelle manière se produisent des *media spaces* dans les paysages métropolitains. Ce que l'on pourrait penser comme des « technologies communicatives de l'habiter¹⁸ », conformément à la proposition de Massimo Di Felice dans ses « paysages post-urbains », donnant sens aux lieux et aux interactions possibles démultipliées dans les espaces divers, de l'urbain au Web, en tant qu'aperçus de visibilité et de lisibilité de la métropole et de la connectivité.

Le développement technologique, avec ses conséquences territoriales, constitue alors un élément « climatologique » pour fonder un regard attentif sur la contemporanéité de la métropole et sur le présent de la société, de son air et de sa tonalité. Ce « sentir » technologique, devenu habi-

18. M. Di Felice, *Paesaggi post-urbaini*, *op. cit.*, p. 66-72.

tuel dans le vécu contemporain, nous offre une variété d'informations spatiales en tant qu'il dirige notre regard sur les mutations apportées dans l'espace et les pratiques de la vie quotidienne. Cela entraîne, par ailleurs, de nouvelles dynamiques spatio-sociales qui seront des indicateurs narratifs de cette métropole qui s'érige, dans la logique de succession temporelle des médias, comme *medium* techno-numérique.

Spatialités techno-numériques

« TOUT CE QUI EXISTE DANS UN DISPOSITIF
EXISTE SUR LE MODE DE LA POSSIBILITÉ. »

TIQQUN

En focalisant son attention sur le vécu dans les espaces de nos métropoles, il devient possible de repérer des exemples significatifs de cette « ambiance technologique » à multiples entrées. L'impact des technologies sur le milieu urbain et l'environnement de la société, comme dit plus haut, produit de nouvelles modalités de narration de la métropole contemporaine. Les manières de construire cette narration s'enrichissent de la présence et de l'infiltration technologiques dans une dynamique de récit techno-urbain qui produit et génère un kaléidoscope d'accessoires expressifs aptes à retracer les formes de construction et de production d'espace. Il y a là, en outre, une amplification du sens de ce « bâtir pour habiter », mise au jour par Heidegger dans ses *Essais et Conférences*, qui aujourd'hui

peut s'exprimer dans une expérience du lieu interposé par une diversité technologique.

L'espace existentiel qui, dans l'optique des idées de Norberg-Schultz¹⁹ est manifesté comme étant la somme des relations existantes entre l'homme et le milieu, est alors bâti et reconfiguré par l'homme au travers des implantations technologiques permettant une modification de l'expérience d'habiter les lieux. Si l'homme habite l'espace par sa concaténation de modes existentiels, la technologie qui s'intègre à l'environnement devient une manière d'élargir l'expérience. Elle oriente et influence la mobilité et, par conséquent, influence l'homme dans ses identifications spatiales. En mettant l'accent sur la mobilité, comme étant un des signes distinctifs de l'homme métropolitain contemporain, nous pouvons appréhender la manière par laquelle les technologies interviennent dans la transfiguration des modes de vie et, surtout, dans la caractérisation de l'expérience de la pratique des espaces métropolitains. Il est certain qu'aujourd'hui une des caractéristiques principales de la société est la connexion. Connexion qui est bien le signe relationnel qui se structure, en particulier, dans le cadre des mouvements spatiaux, de cette mobilité urbaine qui a lieu dans la géographie variable de la métropole. En fait, la métropole contemporaine est vécue dans des déplacements de forme réticulaire. C'est une configuration qui nous rapproche, encore une fois, de l'image du Web et de ses déplacements continuels entre « sites ».

19. Cf. à ce propos les divers ouvrages qu'il a consacrés à l'architecture. Nous nous référons particulièrement ici à *Genius loci : paysage, ambiance, architecture* (1979), trad. fr. O. Seyler, 3^e édition, Paris, 1997.

Dans cette ambiance, il est clair que l'évolution technologique joue un rôle fondamental dans les parcours et les pratiques mobiles. L'on peut dire alors que la mobilité dépend de plus en plus de la variable technologique, c'est-à-dire de la présence et de l'accompagnement de technologies dans la pratique des lieux et des situations urbaines qui vont structurer les formes de reliance, avec l'autre et l'espace, et qui vont également structurer le flux des informations, et la circulation des affects via la connexion en permanence et la tonalité synchronique. Ce dernier effet est, peut-être, la marque distinctive de la prolifération des nouvelles technologies en milieu urbain et du vécu contemporain. L'intensité des rapports et des échanges via les technologies de communication permet cette synchronie urbaine, ce partage des instants de vie. Ces instants de vie sont ainsi distribués dans leur doublure spatiale réticulaire représentée par et dans le flux du Web. De l'intensification de la mobilité urbaine résulte aussi une accélération de l'intensité et de la tonalité affectives à travers la connexion. Ce dernier terme, du latin *co* « avec » et *exio* « lien », montre bien en quoi le vécu contemporain se fonde sur l'existence de la relation et du partage d'un lien en commun. Naturellement, cela a une plus grande influence sur la configuration urbaine. L'impact des technologies sur l'espace est bien perceptible dans ce discours sur la mobilité et la connexion, dans la particularité des réseaux « sans fil » qui permettent de modifier les pratiques urbaines et les façons d'habiter l'espace. La connexion Internet et les divers outils technologiques fondés sur ce principe, de l'ordinateur aux

smartphones, jusqu'aux dernières tablettes connectives, ne peuvent plus s'analyser hors du cadre de l'espace urbain. Peu importe l'utilisation – travail ou loisir – l'homme postmoderne est habitué à vivre en symbiose avec ces objets et à sentir le besoin d'être connecté, de se « brancher » à l'autre et à l'espace. L'être branché au Réseau devient ainsi un élément primordial, une condition *sine qua non* de l'existence ; cette nécessité de la connexion influence tout particulièrement l'espace et les manières dont nous en faisons l'expérience. Le « Restez connectés » – un des premiers slogans de la publicité de *SFR* pour les bornes wi-fi – se diffuse ainsi dans les divers espaces pour nous encourager à cette action devenue existentielle et pour répondre à notre besoin de pouvoir « surfer » à n'importe quel instant du quotidien en symbiose avec l'espace.

Une connexion à la paysagéologie du Web qui se fait dans un espace physique et public, celui de la rue, du parc, des bars où l'on a la possibilité de maintenir les contacts avec les diverses *community*, ainsi que de partager l'instantanéité du vécu et de communiquer en permanence ses états d'âme quotidiens. La prolifération du Wi-Fi est un phénomène habituel qu'il faudra lire aussi comme une « nécessité » urbaine en expansion dans les territoires métropolitains. Elle est le signe de l'immersion de la technologie dans l'espace. Cette infiltration technologique aménage aussi une série de codifications visuelles qui s'ajoutent dans ses formes variées à la classique disposition du mobilier urbain.



Figure 39.
Mobilier Free ! Wi-Fi – Istanbul

Il est récurrent de rencontrer tout au long des parcours urbains ce type de signalétique qui apparaît comme un indicateur visuel d'un lieu mettant au service de l'individu la possibilité et la liberté de se « brancher ». En s'immergeant dans la sublimité de la métropole d'Istanbul, par exemple dans un lieu riche en histoire comme les alentours

de la *Sultanahmet Camii*, nos stimulations visuelles sont attirées, à côté de la forte charge du patrimoine classique, par un indicateur qui oriente notre vision et qui capte notre attention : celui de la Zone Free Wi-Fi. Cette typologie de mobilier, que l'on pourrait distinguer comme point de référence si l'on suit la perspective d'analyse de la ville par Kevin Lynch, nous sert aussi de guide dans la métropole. Sa reconnaissance visuelle nous rassure puisqu'elle indique la possibilité spatiale de se connecter et, symboliquement, désigne la réponse à un besoin, à une stimulation presque érotique et obsessionnelle, voire aussi une nouvelle religiosité caractérisant l'individu contemporain et en particulier le touriste. Cette dernière figure, dans ses pérégrinations, nécessite plus que jamais cette typologie d'offre d'espaces caractéristiques afin de montrer et partager, via l'échange instantané de messages, de *post*, ou de photos et vidéos, son parcours, son vécu, son expérience, pour s'exhiber là où il est, pour se positionner dans la géographie émotionnelle, ou bien se « situer ».

L'usage des technologies de l'information et de la communication représente alors un processus de médiation collective d'expériences et d'informations spatiales. Ce type de médiation montre bien la convergence de la connexion dynamique entre les personnes et les lieux dans des formes ubiquitaires où l'information et la communication s'intègrent parfaitement tant aux objets qu'aux divers lieux de notre quotidien urbain. Par ailleurs, cet effet distinctif nous le retrouvons dans l'envahissement de notre quotidien par l'informatique où il s'exprime par l'« ubimedia », ce néo-

logisme proposé par Adam Greenfield²⁰ indiquant une informatique omniprésente, ambiante. C'est dans ce sens que l'on pourrait interpréter les formes de communication et d'interaction via les dispositifs techno-numériques dans l'espace, comme une coparticipation, ou plutôt comme intégration aux formes infrastructurelles de la métropole contemporaine. Ce *Every[ware]* dont parle Greenfield, est illustré par la révolution de l'informatique ubiquitaire et donc par une série de technologies du type RFID, Wi-Fi, et de comportements types d'une culture incorporée par l'homme postmoderne comme la mobilité et le networking social. L'ubimedia résume cette envergure spatiale de l'information et de la communication, où le multimédia est mobile et donc partout. C'est ainsi que l'homme de la métropole contemporaine prend les allures d'un être hyperconnecté, hypermobile et hypernumérique. Ce mode de vie est l'expression d'un habiter dans le flux, où la modalité ubiquitaire change le rapport à l'espace urbain, transpose les lieux dans des réceptacles d'interconnexion ambiante, donc dans une interface « ubimédiatique ». Les lieux habités, les paysages traversés, les trajets parcourus sont ainsi la situation ambiante où se génère l'instantanéité des formes communicatives numériques unissant les liens et les contextes dans une perspective d'augmentation de l'expérience spatiale et existentielle. Dans l'optique ubiquitaire, cette « augmentation » se donne davantage par la présence des techno-objets qui favorisent la connectivité ambiante.

20. A. Greenfield, *Every[ware]. La révolution de l'ubimédia*, Paris, FYP Éditions, 2007.



Figure 40.
Interaction technologique – Berlin

Nous sommes alors habitués à assister à un tel type de scène urbaine dans notre quotidien. Les outils technologiques présents dans l'environnement métropolitain, comme l'ordinateur ou le téléphone portable, sommés à la facilité de connexion Internet, donnent vie à de nouvelles significations de l'espace dans lequel chaque coin, que ce soit un banc, un mur, des escaliers, devient une implantation physique se substituant aux lieux habituels du bureau ou du chez-nous. Comme prolongement de notre corps, comme une véritable prothèse, l'ordinateur, ainsi que le téléphone portable, s'installe dans l'imaginaire contemporain comme les compagnons de route qui participent à façonner un autre rapport

à l'espace. L'effet technologique et cette augmentation des actions info-communicatives, donc ubiquitaires, produisent une transformation significative des espaces métropolitains. Ceux-ci deviennent des « circuits informatifs » qui apportent une « dislocation de l'expérience de l'habiter dans les formes informatives et méta-géographiques²¹ » propres à cette ambiance technologique qui change l'expérience du lieu, mais aussi la sensorialité tactile et visuelle reproduite par cette typologie de présence et, par conséquent, de gestuelle quotidienne de l'homme, fruit de l'usage en continu de ces techno-objets.

La relation à l'objet, à l'outil est d'ailleurs une constante anthropologique donnant vie à des formes archétypales de notre rapport à l'espace. « Nous vivons le temps de l'objet²² », nous rappelait Baudrillard. Dans ce « temps » typique, les objets vont configurer une relation particulière à l'espace et contribuer à la constitution d'un *genius loci technologicus*. Donc un lieu pluriel habité par un esprit qui, dans notre intention climatologique, se pare de l'aura technologique. Cette aura, naturellement, est alimentée par les divers objets et dispositifs qui ont envahi le réel urbain, un ensemble de « choses », l'on pourrait dire, qui dynamisent les effets territoriaux du quotidien. D'ailleurs, comme le montre Michel Maffesoli, « la *chose* n'est pas uniquement fonctionnelle. (...) Elle a une aura lui donnant un rayonnement singulier²³ ».

21. M. Di Felice, *Paesaggi post-urbani*, *op. cit.*, p. 167.

22. J. Baudrillard, *La société de consommation*, *op. cit.*, p. 18.

23. M. Maffesoli, *Iconologie*, *op. cit.*, p. 100.

Nous avons donc l'impression qu'un autre type d'aura est de retour dans l'ensemble des terres métropolitaines, grâce à cette prolifération des objets technologiques qui semblent rayonner une magie apte à capter les désirs et à générer la perte de Soi dans le symbolisme objectal²⁴. En même temps, si l'on parle de présence technologique dans l'espace par l'interposition de divers objets, il faut aussi considérer qu'ils deviennent des extensions corporelles et produisent des postures – comme cela est visible dans l'image ci-dessus – et une gestualité qui est le reflet d'un corps augmenté s'immergeant dans un espace lui-même augmenté technologiquement. Avec ses implantations technologiques qui permettent de dialoguer avec les objets et les dispositifs, l'homme postmoderne devient, en quelque sorte, un type de support d'info-communication. Il devient un *medium* se positionnant dans l'espace en réalisant une interactivité permanente, toujours en position « ON » et une connectivité qui modifie tant la gestualité et la corporéité que la manière de vivre l'immersion physique à travers les divers connecteurs mobiles. Corps augmenté dans l'espace augmenté : un des signes de la technologisation de l'existence et une des manières d'habiter aujourd'hui les espaces métropolitains. De ce fait, la mosaïque de l'existence socio-urbaine est aussi un produit culturel où se vérifie un glissement sémantique vers un contexte immersif de connectivité, suivi par une nouvelle ontologie des « choses » et une modalité particu-

24. Nous avons développé de manière plus approfondie cette question dans « Culture techno-objectale et nouvel esprit de l'humanité », in Les Cahiers Européens de l'Imaginaire, *Technomagie*, n° 3, *op. cit.*

lière d'habiter au travers d'une fantasmagorie des formes d'hybridation entre corps-espace-objets. Ce triptyque signale l'imprégnation quotidienne d'un vécu numérique et technonome dont le slogan pourrait être « connectés et intégrés ». Cela permet de sonder l'impact significatif de l'immersion de la technique dans la sphère de la territorialité spatiale et sa subséquente pénétration dans le corps social. L'on peut dire, avec Marshall McLuhan, que nous sommes face à une transmutation qui s'opère tant au niveau culturel que temporel, et plus largement au niveau des sens, selon nous, de l'atmosphère spatiale. Par le biais de cette numérisation de l'espace et de l'existence, se met en pratique une reproductibilité technologique liée à la submersion spatiale des supports « ubiquitaires » qui contaminent le nomadisme contemporain. Dans cette ambiance spatiale, on peut apercevoir la modalité connective qui stimule un bruit de fond où les divers BIP et les sonorités technologiques sont des indications symboliques de l'activation et de la systématisation d'une mise à jour de la vie quotidienne. Il suffit, dans ce cas, de penser aux échanges de mails, de SMS, de *post* et du *status* sur Facebook, ou encore au fait de « twitter » les sentiments et les instants vécus. Tout cela nous fait aussi penser, si l'on suit l'approche théorique de Günther Anders²⁵, au fait que l'individu mute en *dividu* selon « une pluralité de fonctions » et, nous ajoutons, une pluralité d'états d'âmes, de sentiments et d'émotions spatiaux. La

25. G. Anders, *L'obsolescence de l'homme* (1956), *op. cit.* Sur le « dividu », cf. aussi G. Deleuze, « Post scriptum sur les sociétés de contrôle », in *Pourparlers*, Paris, Éditions de Minuit, 1990.

notion de « dividu » est d'ailleurs présente chez Deleuze pour indiquer que l'individu n'est pas unique mais qu'il possède plusieurs personnalités et comportements. Un homme qui habite donc l'instant et le maintenant : action permise, et aussi exacerbée grâce à l'usage des technologies qui ne font qu'accroître ce sentiment d'exister en tant que dividu dans des contextes sociaux différents, comme le rappellent Bard et Söderqvist dans *Les Netocrates*²⁶. Ce qui amène aussi, dans l'optique de ces deux auteurs, à l'abandon de l'idéal de la personnalité « monopsychique » en faveur d'une personnalité « schizoïde » et donc, par voie de conséquence, à la mort du sujet cartésien.

Les technologies interactives sont alors le signe de cette mutation qui, dans son effet de présence, affecte les lieux métropolitains où se montre un significatif réenchâtement des potentialités technologiques dans le quotidien qui transforme les modes d'usage de l'espace et les modes de vivre la mobilité. L'espace devient un flux continu d'éléments médiatiques, mais aussi ludiques, de pixels agrandissant la géographie émotionnelle par le biais d'échanges, d'ornements objectaux qui vont alimenter et constituer un matériel significatif de l'imaginaire techno-nomade. L'ubimedia spatialise alors la facilité d'augmentation des capacités d'interaction et de connexion dans le réseau de notre mobilité urbaine. L'expansion de cette capacité met au service de l'utilisateur de la métropole des dispositifs qui, comme nous l'avons montré, vont modifier le panorama du mobilier urbain où l'infiltration technologique alimente aussi la création de nouveaux

26. A. Bard, I. Söderqvist, *Les Netocrates*, Paris, Léo Scheer, 2008.

agencements à la disposition des besoins communicationnels instantanés. Toute une série de machines informatives sont implantées dans divers lieux publics, et cette présence se conçoit comme une expansion des terminaux multimédias qui nous « accueillent » dans la mobilité urbaine. Nouvelles machines comme spécimens de symbiose d'un ensemble de modalités et de fonctionnalités de communication (téléphone, SMS, mail, informations, plan de ville), qui s'ajustent au rythme de la population nomade et à la prolifération d'un type d'urbanisme technologique. Dans les divers territoires métropolitains, nous avons l'occasion de repérer tout un système de dispositifs technologiques qui accompagne nos parcours et qui alimente l'image de la multiplicité des informations et des communications interactives. Des formes, voire des infrastructures, qui contribuent à faire de l'espace un théâtre numérique où l'on peut jongler d'une scène urbaine à l'autre en compagnie d'ustensiles facilitant la capacité, avec l'avènement des nouveaux médias numériques mobiles, de « consommer, produire et distribuer de l'information “en mobilité²⁷” ».

La prolifération dans nos métropoles des implantations de ces terminaux mobiles, nous permet d'accéder aux informations spatiales à travers la consultation des plans des zones urbaines, ou à la communication interactive via mail ou SMS avec nos contacts, peut être envisagée comme une dimension de territorialité informationnelle qui répond à

27. A. Lemos, « Médias localisés, territoire informationnel et mobilité », in *L'imaginaire des médias*, Sociétés, n° 111, Bruxelles, De Boeck, 2011, p. 83.

la simple évolution des styles de vie et de la mobilité planétaire. Ces « territoires informationnels », comme l'indique André Lemos, sont de nouveaux territoires à disposition du nomade « high-tech » déterminé par la recherche de points de connexion. Ces « zones de contrôle des échanges d'informations numériques dans une zone d'intersection entre le cyberspace et l'espace urbain²⁸ » sont favorisées par l'émergence du réseau sans fil qui structure la mobilité et, très souvent, oriente les parcours. Se crée alors une image de divers territoires flottants, de plaques tectoniques à travers lesquelles se construit, comme dirait Castoriadis, une « signification imaginaire sociale²⁹ » aux contours de plus en plus mobiles, liée donc au nomadisme, à la circulation dans un réseau de flux multisensoriel. Cela traduit aussi le fait que, par la frénésie de la connexion, nous allons à la recherche de l'emplacement urbain nous permettant au mieux de répondre à la nécessité connective et communicationnelle. C'est pourquoi l'idée de *locative media*, divulguée en principe dans le monde anglo-saxon par les experts de technologies et les artistes, s'érige dans l'actualité urbaine comme la forme dominante de l'être en mouvement et donc de la communication localisée en temps réel. Elle fournit une clé de lecture de cette augmentation technologique de l'espace, de la perception d'une géographie et d'une spatialisations de plus en plus émotives, visibles et partagées. C'est le sens que l'on peut donner à toute une série d'applications

28. *Ibid.*, p. 84.

29. Cf. C. Castoriadis, *L'institution imaginaire de la société* (1975), Paris, Éditions du Seuil, 1999.

numériques facilitant une « nouvelle » cartographie ou bien une extension de la *cognitive mapping* nous permettant de naviguer dans les différentes territorialités métropolitaines.

De nos jours, la circulation paysagère est conditionnée par ces diverses applications dont le GPS (*Global Positioning System*) apparaît comme l'exemple le plus banal et le plus diffus d'un système technologique qui oriente les mouvements, nous dirige dans les divers espaces, nous indique le chemin, le parcours à faire et structure la mobilité dans l'espace et dans le temps. C'est un objet technologique qui, à notre avis, représente la machine détruisant l'aventure spatiale, la découverte, le goût de se perdre dans l'espace ; choses propres à la « poétique de l'espace » des situationnistes. Le GPS est alors l'ennemi de l'esprit flâneur et de tous ces « vagabondages initiatiques » de l'esprit romantique, mais son triomphe répond bien aux exigences de la vitesse de mouvement et surtout au besoin de confort technologique de l'homme postmoderne qui est d'emblée devenu un flâneur directionnel et bien localisé.

Ce système de positionnement participe, d'ailleurs, à des changements notoires dans le domaine des transports à la demande³⁰, ce type de transports en « juste à temps » et de « porte à porte », où le GPS accroît son potentiel et nous permet de localiser les transports et de « créer des lignes virtuelles » de positionnement. Un média localisé de ce type montre en quoi la géolocalisation ambiante est une forme de repérage territorial, mais aussi un moyen de

30. Cf. F. Ascher, *Les nouveaux compromis urbains*, *op. cit.*, p. 136-138.

traçabilité d'objets et de personnes. C'est ainsi, à la fois d'un point de vue artistique et technique, que les formes d'immersion technologique des médias localisés deviennent des cartographies situationnelles, des paysages technologiques où c'est le lien et la situation émotive qui deviennent les éléments essentiels du vécu. Il s'agit des tracés réticulaires d'une géographie spatialiste dont le recours à la présence technologique se traduit dans la formation de cartes émotionnelles et dans la création d'un autre type de langage. Si d'un côté il y a un paysage cartographié technologiquement, de l'autre se manifeste une mise en récit de l'espace, une sorte de narration que nous pouvons définir, à l'aide de ces dispositifs, comme un *storytelling* numérique. Il y a ici une nouvelle manière de raconter l'espace et les émotions, de répertorier, de localiser les lieux où se situent les expériences en mouvement. Il est évident que cette plongée dans le paysage technologique via les médias localisés s'opère, particulièrement, par l'usage du téléphone portable qui dans son évolution résume un contenant d'expériences nomades permettant d'agir dans l'espace et de le modifier avec ses applications infinies. La géolocalisation urbaine, en fait, se dote d'une pluralité d'ustensiles technologiques envahissant la vie sociale, ces « petits objets » sacrés qui conditionnent notre vie quotidienne.

Cette intrusion technologique des médias localisés s'accompagne aussi d'une « *consumation* d'objets³¹ » conditionnée par la recherche esthétique et, en même temps, par la capacité offerte de modéliser l'expérience urbaine. Une

31. M. Maffesoli, *Iconologies*, *op. cit.*, p. 175.

série d'innovations technologiques donne suite à l'abondance de nouveaux objets « érotiques ». À ce sujet, la prolifération des objets de l'univers Apple comme l'iPhone, l'iPod, l'iPad, mais aussi des multiples tablettes du type Android, etc., crée un nouveau mythe, une sorte de religion qui, simultanément, donne vie à une communion esthétique fondée sur la possession d'un tel objet nomade. Il en résulte alors des formes typiques du vivre contemporain comme l'« ipodisation », l'« ipadisation », ou bien encore l'« iphonisation » de la société de masse ; résultat d'un phénomène métropolitain qui influence nos comportements et nos sensations. La possession magique de ces objets favorise la « communion à la tribu³² » mais aussi une « stylisation » de l'existence des communautés urbaines qui incite à des pratiques de mobilité jouant un rôle de premier plan dans la spatialisation de notre quotidien. En ce sens, le téléphone portable de dernière génération, ainsi que les tablettes, sont des moyens pratiques de structuration de nos chemins. Un guide dans la circulation, une géolocalisation de la présence spatiale, tout comme une dépendance obsessionnelle, sont également les symptômes qui accompagnent la possession de ces outils qui conditionnent les parcours urbains. De ce fait, le *genius loci technologicus* s'imprègne de « couches numériques³³ » qui offrent des modes de créer et de faire circuler tant des contenus que des formes de relations communautaires et

32. *Ibid.*, p. 179.

33. Cf. N. Nova, *Les médias géolocalisés. Comprendre les nouveaux espaces numériques*, Paris, FYP Éditions, 2009.

de partages de plus en plus intenses. D'autre part, et cela représente un aspect intéressant de cette ambiance technologique, s'offre aux personnes une manière de « dire » l'espace, ou mieux d'éditer l'espace, à travers l'incrustation des tags numériques. La métropole est ainsi « tagguée » numériquement avec la prolifération de ces interfaces sensorielles, des *flashcode* qui permettent de « dialoguer » avec l'espace. Ce sont des étiquettes qui, comme les graffitis, possèdent la caractéristique de marquer le territoire. Un *imprinting* numérique s'installe ainsi, comme source d'information et de communication entre le réseau des services urbains et les communautés des usagers nomades métropolitains, et prend l'aspect d'un nouveau paradigme interactif et informatif ubiquitaire. L'amplification technologique dans l'espace s'accompagne de ces données numériques « diffusées par les objets et les surfaces des espaces quotidiens³⁴ » qui participent à la narration urbaine. Une narration de transmission d'expériences sensibles, qui est tactile et visuelle, s'actionne en ce sens par l'intermédiaire des *smartphones* et de leur prédisposition à l'interactivité. Les téléphones portables donc, s'enrichissent des évolutions technologiques en s'adaptant à l'optique du multi-usage (Web, photo, vidéo, MP3, GPS) et deviennent le symbole d'un pouvoir d'accessibilité aux lieux.

Le mouvement dans l'espace urbain est ainsi à l'image de « l'homme au portable ». Homme qui peut aussi être caractérisé par l'expérience de l'« iPod-flâneur », tel que

34. J. Leite, « Médiations technologiques dans l'espace urbain contemporain », *op. cit.*, p. 116.

l'illustre Massimo Di Felice³⁵, produisant une série de gestes et d'affinités particulières. En fait, le portable, tout comme les dernières tablettes à la mode, dans l'évolution de forme et de contenu d'applications, est souvent utilisé comme passe-temps, comme compagnon fidèle dans les transports, avec ses jeux ludiques et la possibilité de visualiser l'existence à travers photos et vidéos, d'être en relation avec l'Autre, de s'informer et d'écouter de la musique. Concernant l'élément « musique », au-delà de l'iPod et d'autres lecteurs numériques MP3, il est curieux de remarquer comment le téléphone portable devient le substitut réel de l'ancien *ghetto blaster*, c'est-à-dire de ces gros postes radiocassette que l'on trouvait dans les ghettos des villes américaines et qui structuraient les rassemblements des communautés du rap et de la *break dance* dans les rues. Aujourd'hui on peut observer que le téléphone portable est leur légitime successeur du fait que, dans des situations de rassemblement de personnes, il devient le *medium* de diffusion des rythmes et des sonorités qui spatialisent le quotidien. Une sorte de *sound* métropolitain se crée et se diffuse dans les parcours existentiels en contaminant les formes hybrides de l'habiter. Cet élément participe alors à la création et à la reproduction symbolique d'un espace numérique dans la sphère publique comme forme, aussi, d'adéquation à la logique technologique qui fait évoluer la pratique d'usage de l'espace et d'habitation de territoires métropolitains. Par ailleurs, dans la mobilité des transports en commun, le téléphone

35. M. Di Felice, *Paesaggi post-urbani*, op. cit., p. 181.

portable est l'émetteur d'un son qui témoigne de l'appartenance aux tribus musicales. Il y a ainsi une invasion de sons à l'accent communautaire : musique tropicale, arabe, rap, hip-hop, techno, sont les sonorités tribales qui, le plus souvent, façonnent les espaces en commun, de la périphérie au centre, dans une espèce de voyage au cœur des rythmes de la vie. Il se produit un battement technologique, un *beat* métropolitain donnant substance à une participation au façonnement de l'espace existentiel. Par cela, ces objets techno-nomades, par la diffusion de musique dans les sphères de cohabitation en commun, produisent une ambiance territoriale. De l'extension du métro à New York, aux *omnibus* de la circulation sclérosée de São Paulo, en passant par le réseau RER de la région parisienne et les voyages dans les séquences de l'automatisation de la ligne Yurikamome à Tokyo : ces déplacements métropolitains, parmi d'autres bien évidemment, sont amplifiés par des sonorités musicales subordonnées à l'usage des techno-objets qui constituent la colonne sonore de l'expérience mobile. Dans cette expérience, l'espace assume une « autre » dimension imaginaire par le biais de l'incorporation de la musique numérique et ses extensions objectales où les expressions corporelles, reproduisant les émotions des *beats*, extériorisent une chorégraphie de gestes et de mouvements qui caractérisent la temporalité des trajectoires métropolitaines. Il s'agit d'une vraie phénoménologie des dispositifs technologiques mobiles qui influencent de manière claire et nette les pratiques culturelles urbaines et la signification de l'espace. Par l'intermédiaire du téléphone mobile, dont on note

l'explosion, par l'accès au très haut débit et aux zones Wi-Fi, par la convergence multimédia et la multiplication des interactivités s'effectue une métamorphose de l'espace. Toutes ces choses ont un fort impact, qu'il ne faut pas négliger, dans la configuration de l'espace et ses enjeux.

Si l'on continue à scruter la présence technologique dans la vie quotidienne, nous pourrions relever un autre type de pratique qui est la conséquence directe de la connectivité numérique et de l'interactivité spatiale : il s'agit des nombreux réseaux, formant la vaste panoplie de la *net community*, qui dans l'espace Web favorisent les échanges avec les espaces physiques. En fait, en mettant l'accent sur le monde des communautés en ligne, une diversité de sites spécifiques s'érigent en modèles de rencontres urbaines : ce sont par exemple les outils permettant de se réunir et se rencontrer. Les fêtes de quartier, les rassemblements des copropriétaires, les apéros géants etc., se font et s'organisent par le biais de connexions de communautés numériques. C'est l'être connecté au réseau Internet qui facilite ainsi le voisinage sous les aspects de la Fête des Voisins, ou des repas de quartier, ou plus simplement de la vie en commun. Le « Je suis connecté, donc je suis » est l'emblème vital de l'homme postmoderne et de la ville participative et collaborative. Dans cette atmosphère, le phénomène communautaire issu de la connexion à la Toile incite la communication et la rencontre. Il suffit de rendre attentif au succès des divers sites participatifs comme *Peuplade*, *Citizenbay*, pour n'en citer que quelques-uns. Sites qui façonnent la vie de quartier et répondent au besoin de se retrouver et de partager des moments émotionnels.

L'envie d'interactivité et de recréer, symboliquement, son « village » avec ses voisins, conduit à réinventer l'espace de socialisation. Plus prosaïquement, on peut dire que c'est beaucoup plus simple de réinventer la socialité par le biais du branchement au réseau Web : on s'envoie quelques mails et on se retrouve autour d'un verre ou d'un repas ! Le Web, en quelque sorte, est le « lieu » qui précède le face-à-face, par ses nombreuses applications. Il stimule sans cesse cette envie de relations, de rencontres et d'interactivités spatiales. La ville, en ce sens, se transforme en une « cité numérique », où se créent des *hubs* multiples, de nouveaux modes d'actions et d'échanges qui se superposent aux territoires. Nous assistons à une hybridation qui engendre de nouvelles formes de spatialité et de temporalité dans un territoire aménagé par des réseaux diversifiés. La manière de vivre l'espace est donc bouleversée par l'avènement technologique qui, en même temps, devient quelque chose d'ordinaire dans le sens où ces diverses modalités s'infiltrent dans le vécu. Alors, dans cette vision des aspects climatologiques de la métropole contemporaine, l'impact des différentes technologies doit être envisagé, en bien ou en mal, comme une nouvelle phénoménologie de l'espace mettant l'accent sur l'actualité du vécu et sur la mutation des formes de vie. Contre l'idée répandue dans un certain type de pensée intellectuelle et de l'urbanisme, selon laquelle les nouvelles technologies, et Internet en particulier, conduisent à une perte de la valeur du lieu, il faut accepter le fait qu'elles alimentent la jouissance de l'espace, les modes de communication et d'interaction. Alors, la signification de l'espace physique,

dans une atmosphère de type technologique, trouve une logique transmission dans la prolifération des bornes Wi-Fi, des téléphones portables, des ordinateurs, des médias localisés. Effets et substances qui sont le signe d'une mutation considérable produisant une redéfinition des lieux et des manières d'habiter et qui donnent vie à ce que l'on peut nommer des *Digital Cities*, des villes numériques comme expansion de l'imaginaire contemporain.

Il s'agit, dans le fond, d'une actualisation urbaine dans laquelle l'extension sensorielle des technologies, la présence des ordinateurs portables dans nombre d'espaces urbains, les claviers et les écrans d'ordinateurs, de téléphones portables et les supports de musique numérique, changent incontestablement notre manière de vivre les trajets. Ce sont ces objets « nomades » qui sont en stricte relation avec les déambulations urbaines. Ils forment et structurent la mobilité existentielle. Cette croissante relation aux écrans, aux claviers, donc à la tactilité et à l'optique, produit un effet sur le quotidien, sur l'existence corporelle et sur les relations. Une ville de l'hypertexte, ou une société hypertexte qui « mobilise le TIC pour rendre possible l'appartenance simultanée à plusieurs types d'espaces : ainsi, l'usage des équipements individuels portables permet de développer des activités de nature différente dans un même lieu : de travailler dans un transport, de télécommuniquer à partir d'un espace public, etc³⁶. ». En conséquence, immergé dans le labyrinthe des espaces, l'utilisateur de l'« hyper-ville », par analogie avec le terme d'hypertexte, agit selon Manuel

36. F. Ascher, *Les nouveaux principes de l'urbanisme*, op. cit., p. 89.

Castells³⁷ comme un usager d'Internet : il bouge dans une « toile » qui lie divers points, nœuds. Nous pouvons alors imaginer un « rhizome » urbain qui agrée de nouvelles formes d'identification aux accents techno-numériques. Rhizome, en suivant les idées de Deleuze et Guattari, qui « connecte un point quelconque avec un autre point quelconque (...). Il n'est pas fait d'unités, mais de dimensions, ou plutôt de directions mouvantes. Il n'a pas de commencement ni de fin, mais toujours un milieu³⁸ ». Milieu entre les choses, inter-être, intermezzo. C'est cet « intermezzo » technologique qui s'interpose dans les espaces métropolitains, cet « inter-être » des dispositifs numériques ubiquitaires que produisent et alimentent l'impact sur le *genius loci* contemporain.

À la suite de cette énonciation, l'on voit bien que la métropole « augmentée » par les nouvelles technologies semble s'accomplir dans la forme du rhizome. Une métropole toujours plus connectée localement et globalement, et qui modifie son arborescence et enrichit les dimensions sensorielles de l'espace par l'intervention des technologies. Une métropole qui, en fin de compte, est réenchantée par la puissance de la « technologisation » sociospatiale et qui alimente aussi son imaginaire dans un Atlas à géométrie variable. La variété technologique crée une « autre » image de la territorialité qu'on doit être capable de percevoir pour rendre compte de l'actualité du quotidien. Il est ainsi nécessaire d'adapter notre pensée et nos conceptions à cette trans-

37. Cf. M. Castells, *La société en réseaux*, Paris, Fayard, 1998.

38. G. Deleuze, F. Guattari, *Mille Plateaux. Capitalisme et schizophrénie 2*, Paris, Éditions de Minuit, 1980, p. 31.

figuration de l'espace qui, dans la diversité des éléments « technologiques », est en train de connaître une nouvelle dimension vitale, prolongée dans la fusion et l'interpénétration d'un ensemble de caractéristiques socioculturelles, architectoniques, de style de vie à l'accent techno-numérique. Cela influence les lieux, l'environnement, les ambiances métropolitaines d'une manière transversale qui s'entrelace avec l'ambiance du paysage du Réseau et, subséquentment, avec les habitudes et les façons d'habiter de l'homme dans ces ambiances multiples et interconnectives.

Second City

« Si jadis, dans l'antique Cité,
l'axe du monde passait en son sein,
demain l'OUTRE-VILLE, la métacité,
sera externalisée au milieu de nulle part ! »

Paul VIRILIO
Le Futurisme de l'instant

Cette infiltration des technologies dans les métropoles résulte aussi de ce que l'imaginaire contemporain s'inscrit et se vit sur les divers espaces d'Internet. Il est habituel de nos jours de considérer le Web comme un véritable espace habité. D'ailleurs diverses analogies ou métaphores sont en usage pour dire l'espace physique des métropoles : sites, fenêtres, ou bien vitrines de boutiques comme Ebay ou Amazon, « cafés » comme les *chat room*, « places publiques » comme Facebook, « cabines téléphoniques » comme Skype, etc. D'autre part, il est possible de trouver plusieurs correspondances entre la

métropole et son quotidien : actions réciproques, communautés, nomadisme, circulation, flux sont des termes qui se réfèrent tant aux multiples fenêtres de la Toile qu'à la diversité des territoires métropolitains. Nous pouvons également observer que la socialisation, en tant qu'apprentissage de la vie en société, trouve des formes variées dans le Web, même s'il existe encore une résistance et une réticence à bien l'accepter. Le rapport « face à face », qui généralement est considéré comme la priorité des relations entre les individus dans l'espace physique, est transfiguré dans la Toile par le dispositif de vidéo-chat, de vidéo-appel comme Skype, ou des webcams qui peuvent être conçus comme une métaphore du lien. Ce lien qui s'établit « n'est pas essentiellement un lien de communication, mais un contact, un contact quasiment physique, qui participe du cordon ombilical³⁹ » et qui, par conséquent, alimente l'imaginaire de la proposition consistant à considérer le monde du Web comme une « ville augmentée » ou, plus simplement, comme une branche, une extension, un prolongement de l'espace urbain.

Cet espace de la Toile est une plate-forme d'expérimentation pour penser non plus la « ville du futur », comme dans les habitudes théoriques liées au monde des technologies et de l'urbanisme, mais bien celle du présent que l'on vit ici et maintenant. Dans ce cas, l'espace entre le Réel et le Web peut se concevoir comme une sorte de « copier-coller » d'éléments disparates, dans le sens d'une interconnexion et

39. O. Assalin, *La circulation des images. Médiation des cultures*, R. Bégin, M. Dussault, E. Dyotte (dir.), Paris, L'Harmattan, coll. « Esthétiques », 2006, p. 19.

d'une permutation entre les deux parties. S'alimente ainsi un type d'imaginaire qui nous donne une vision élargie, « augmentée », comme on dit habituellement, de ce « qu'est » plutôt que ce que « peut être » ou « doit être » la métropole. L'évolution de l'imaginaire de la métropole contemporaine circule aussi bien dans l'esprit du Web. D'ailleurs, nous savons qu'une ville existe par l'entremise de l'imaginaire et de même, que l'imaginaire se condense dans la ville. Cette interdépendance nous offre la possibilité d'établir un trajet de lecture de la métropole et de ses états d'âme, mais aussi de créer des points de vue narratifs qui peuvent trouver une source d'inspiration dans le style des *villes invisibles* de Calvino, afin de présenter la métropole contemporaine comme un portrait de l'imaginaire contemporain et des formes de style de l'époque.

C'est en ce sens que nous faisons appel ici à la dénomination de *Second City* à penser comme un imaginaire formant le trajet compréhensif d'un dialogue permanent entre la métropole et l'univers technologique. *Second City* représente une métaphore apte à penser les liaisons, la dialogique et les affinités électives qui existent dans ce va-et-vient d'espaces multiples et augmentés entre le Réel et le Web, et qui s'entrecroisent et se nourrissent réciproquement. Il s'agit aussi d'une sorte de vision existentielle du monde contemporain et de son vécu comme base pour explorer cette dynamique d'une climatologie aux effets techno-numériques.

Le Web participe à la construction et au développement de l'expérience humaine à travers un ensemble de liens, d'interconnexions multiples dans lesquels le « dividu » contemporain, à travers ses avatars multiples, joue ses

différents rôles et se « promène », « voyage », « circumnavigate⁴⁰ » dans les méandres du rhizome numérique. Se forme ainsi un façonnage d'espaces dans lequel s'établissent des « cybersocialités » comme dirait Federico Casalegno qui, de son côté, envisage le cyberspace comme un territoire d'interaction, une combinaison d'espaces (réels et virtuels) qui participent ensemble à l'évolution des formes de communauté, de la mémoire quotidienne et de la mémoire interstitielle propre à l'ère du numérique.⁴¹

En relation à la mémoire, appartenant au registre des séries des « villes invisibles » construites par Italo Calvino, dans ces interstices numériques les divers itinéraires de l'homme vont construire un trajet existentiel qui se réverbère dans les lieux et les espaces du vécu urbain. Ces trajets s'impregnent ainsi dans le présent comme manière d'édifier l'espace et comme forme de manifestation des désirs. D'après Calvino, nous savons que la ville naît des désirs de l'homme qui, de son côté, se projette dans le monde pour le construire. De ce fait, la projection dans et par le monde s'opère à travers une atmosphère d'extension et de densification technologique. Une considération qui nourrit autant les liens sociaux entre les terres métropolitaines que l'environnement du Web, où l'individu interagit avec sa pluralité de masques. D'ailleurs, à considérer la centralité des masques dans la représentation du théâtre de la vie quotidienne, comme l'a bien montré Erving Goffman, une transposition « cyberspatiale » pour-

40. Cf. S. Hugon, *Circumnavigations*, *op. cit.*

41. Cf. F. Casalegno, *Mémoire quotidienne : Communautés et communication à l'ère des réseaux*, Québec, Presses de l'université Laval, 2005.

rait en être l'avatar comme métaphore de cette pluralité de masques qui nous fait circuler d'un site (lieu) à un autre pour établir des contacts et pour vivre l'espace. L'on pourrait parler alors d'un type de « cyberflânerie », très en vogue, nous permettant de faire l'expérience de ce monde et de l'explorer sous toutes ses facettes. Cette cyberflânerie s'ajuste bien à la pervasivité technologique, et peut être considérée comme un des signes distinctifs non pas d'une *ville virtuelle*, comme beaucoup de théoriciens et journalistes s'obstinent à l'appeler, et qui en tant que telle n'existe que dans un seul espace, mais d'une ville à deux peaux, interchangeables ; une *second city* qui prend les allures d'une structure benjaminienne, c'est-à-dire d'un dialogue constant entre fragments.

La démarche de Walter Benjamin se fonde sur le montage et la juxtaposition d'éléments variés qui dialoguent entre eux. Ce qui n'est pas sans rappeler, à sa façon, l'aspect structurel de l'hypertexte comme caractéristique du Web. Les fragments comme méthode et comme création de signification, sont aussi une modalité pour jeter un œil sur l'emphase du quotidien et ses détails du point de vue d'un dialogue, de plus en plus intensif, entre métropole et technologie. Si dans la pensée de Benjamin il existe des interconnexions (quasi rizhomatiques) entre des parties qui ne sont donc pas isolées les unes des autres, de même nous constatons des interconnexions technologiques entre nos espaces urbains et nos espaces du Web, à comprendre comme une construction de *passages*, une topographie de la convergence donnant lieu à la métropole « intelligente » et « connective ». La métropole possède une pluralité d'âmes,

dont l'une sera cette âme numérique du cyber-paysage alimentée par nos connexions et par l'échange en continu. Comme nous habitons la ville dans son milieu géographique, où nous laissons nos traces et nos empreintes par la pratique des lieux, de la même manière nous « habitons » le paysage du Web qui se présente comme une matrice dans laquelle se construisent des îlots, des agencements spatio-existentiels. Les infiltrations réciproques de ces types d'espaces donnent lieu à une série de métaphores qui expriment ce « contact », cette symbiose qui est dans l'esprit du temps. Nous l'avons déjà mentionné plus haut, à l'instar du Web 2.0, il est maintenant courant de parler de Ville 2.0 comme forme d'échanges, de collaborations, de participations qui sont à l'aune de l'existence contemporaine des fusions entre ces « deux » espaces. L'on pourra parler aussi de « cyberville » concernant les transformations de la ville par rapport aux technologies et à sa propre redéfinition de l'espace public où l'on constate « la mise en place d'une nouvelle dynamique de reconfiguration qui crée des nouvelles relations avec l'espace et qui aboutit à des nouvelles pratiques sociales dans les villes⁴² ».

Cette Ville 2.0, sera par la suite, à moins qu'elle ne le soit déjà, Ville 3.0, puis Ville 4.0, etc. Selon une mode terminologique typique d'un marketing des idées et d'une « communicatie environnementale », cette manière mini-

42. A. Lemos, « Villes et cyberculture. Information et communication dans un nouveau modèle d'intelligence collective appliqué aux cybervilles », in *Technocommunications*, Sociétés, n° 79, Bruxelles, De Boeck, 2003, p. 126.

maliste de baptiser une ville est l'inévitable conséquence de l'emprise des nouvelles technologies sur la structuration du social et de leur diffusion dans l'environnement urbain. En mettant l'accent sur des propositions d'innovation technologique, on pense réaliser une anticipation de la ville qui sera le futur. Mais, par la rapidité et l'intensité de l'innovation, l'anticipation devient tout simplement un effet de l'instant, un « futurisme de l'instant⁴³ » où se met en pratique une phénoménologie instantanée du présent. Ce qui prime c'est donc, comme dans la vision existentielle des *villes invisibles* de Calvino, le *hic et nunc* comme fondement de la dynamique de la vie quotidienne, de ce qui se vit dans l'atmosphère actuelle. L'imaginaire technologique et le monde de l'Internet se conçoivent alors comme les facteurs obligatoires du renouvellement de l'image de la métropole actuelle. Celle-ci se construit par diverses formes d'actuation d'éléments technologiques qui entremêlent le citoyen urbain et le citoyen numérique. C'est la métropole des réseaux, des fibres optiques, du « mobilier intelligent », de la Smart City, des interactions virtuelles, des contacts « à distance » via Wi-Fi, et des échanges via Bluetooth. Ou encore celle des inscriptions graphiques permettant l'information sous forme de codes et d'images, d'expérimentations de publicités interactives, de l'empire JCDecaux transformant le mobilier urbain réel dans un jeu virtuel, en nous plongeant dans l'actualisation d'un monde proche de l'imaginaire cinématographique de *Blade Runner* et de *Minority Report*.

43. Cf. P. Virilio, *Le Futurisme de l'instant*, Paris, Galilée, 2009.

Toutes ces choses dépassent le domaine de l'utopie et bouleversent, dans la pratique, la vision de la métropole, qui se rapproche graduellement de la proposition métaphorique de *Second City* : une « deuxième ville » nourrie par la technologie, par les expérimentations, les pratiques et les applications qui se montrent dans le cyberspace avec une transposition urbaine. Une « deuxième ville » qui ne signifie pas séparation, opposition dichotomique, mais fusion et intégration, trait d'union, d'échange, dans une structure réticulaire, entre Web et espace urbain, entre les socialités en ligne comme forme elliptique⁴⁴ et les communautés esthétiques des tribus urbaines.⁴⁵

Métaphore de la permutation qui traverse la ville, laquelle se bâtit par l'intermédiaire des interfaces numériques comme une structure anthropologique du présent, une genèse réciproque. Il y a une force d'attraction des manières de vivre dans des territoires où les corps en mouvement, la circulation de l'info-communication électronique, les lieux physiques et les sites numériques s'entrecroisent en permanence et forment une autre disposition architecturale. Une architecture de *bits*, si l'on se place dans une optique chère à W. J. Mitchell⁴⁶ qui tisse une toile de fond où se réalisent des connexions denses. Il s'agit de zones érogènes formées par une succession de *bits*, flexibles et ouvertes à la pénétration technologique, où l'on voit s'édifier une mémoire collective

44. S. Hugon, *Circumnavigations*, *op. cit.*, p. 143.

45. Cf. M. Maffesoli, *Le temps des tribus*, *op. cit.*

46. W. J. Mitchell, *City of Bits : Space, Place and the Infobahn*, Cambridge, MIT Press, 1995.

quotidienne à extension numérique qui génère (et qui est générée par) cette « doublure » de l'espace. Dans ce sens, l'espace urbain est comme une interface où dialoguent les diverses implantations technologiques générant un système de communication et de connexion semblable à la navigation hypertextuelle. Il existe un fort dialogue que l'on peut, par exemple, bien percevoir dans l'échange créé par les puces et les tags électroniques, synonymes aussi d'une interaction et d'une communication nomadiques.

Le développement des applications de Google dans la direction de localisation, on parle dans ce cas de Google Local, indique l'impact du référencement dans la nature urbaine. Qu'il s'agisse de Google Place, Google Earth ou Google Map, cela montre une propagation numérique, une capacité augmentée de « renseigner » la métropole et ses espaces. Mais c'est aussi une autre manière de sentir et vivre l'espace. Le *mapping* de Google, annexe à la vision de Street View et à l'évolution 3D des cartes, met à nu les rues en permettant de regarder, de scruter le paysage urbain réel avec la possibilité de déambuler et de « cyber-flâner » dans les divers points de connexion à l'aide d'un *mouse* d'ordinateur ou de la tactilité de nos écrans mobiles. Nous assistons alors à une sorte de « googlelisation » de la métropole avec une synchronie croissante entre le mobile, le PC, les tablettes où l'on construit un portail de relation et de connexion entre le Web et la métropole. Cette forme de continuité peut être distinguée comme une mise à jour paradigmatique de la métropole. Espaces du quotidien, d'objets numériques divers, interactions d'images, endroits « sans fil » : autant d'éléments formateurs d'une myriade de bulles

communicatives qui se touchent, se rencontrent, s'entremêlent et réalisent des expansions des territoires d'expression de la génération mobile et connectée. La *Plug-in City* de Peter Cooke, ou la *Walking City* de Ron Herron, ces utopies avant-gardistes de l'imaginaire fantaisistes du collectif d'Archigram, sont bien des métaphores qui influencent l'actuelle composition spatiale urbaine en pleine infiltration technologique. Ces utopies mettent l'accent sur des modalités qui, de nos jours, sont devenues le corollaire d'un *mainstream* technologique urbain : à savoir la mobilité, le branchement, l'extensibilité, le style de vie nomadique, la simultanéité. Ces dispositifs accentuent le regard sur la métropole comme un double de l'espace imaginaire du Web, et donc comme une assomption paradigmatique de la complexité et des références techno-numériques mettant en pratique, dans le fond, un environnement *high-tech*. Depuis la naissance de la cyberculture, le dialogue entre ces « deux » espaces illustre une mise à jour en continu de l'environnement socio-urbain résultant d'une contagion, qui nous rappelle les principes de la cybernétique développée par Norbert Wiener⁴⁷ dans les années 1940 qui posait une synergie relationnelle entre les phénomènes et les objets comme base systémique de la communication. L'indication de Philippe Breton, et il suit en cela Norbert Wiener, selon laquelle le réel s'interprète en termes d'information et de communication⁴⁸ paraît évidente.

47. Cf. N. Wiener, *Cybernétique et société* (1952), Paris, Union Générale d'Éditions, coll. « 10/18 », rééd., 1971.

48. Ph. Breton, *L'utopie de la communication*, Paris, La Découverte, 1992, p. 21.

On le voit dans le vécu quotidien, où cette interprétation est de plus en plus à l'œuvre concernant tout ce qui est développé par l'interaction des plates-formes du Web et des territoires urbains. Un échange et une information circulatoire, pourrait-on dire, se répandent dans l'espace urbain, rendu plus dense du fait des multiples « occasions » connectives qui génèrent des pratiques fondées sur l'échange et le partage. Un *Homo communicans*⁴⁹ couplé à un *Homo numericus* sont les dernières figures anthropologiques d'un processus d'intégration ou mieux de cofusion (voire de confusion) entre corps et technologies, avec leurs influences sur l'*Homo Urbanus* contemporain : résultat d'une hybridation de prothèses technologiques, et d'un vécu qui balance entre les terres métropolitaines et les îlots numériques. Pierre Lévy avait bien indiqué, à l'époque, au sujet du devenir du cyberspace qu'il « n'incite pas à quitter le territoire pour se perdre dans le "virtuel" » ou à envisager de possibles formes d'imitation de la part de l'un ou de l'autre. Au contraire : « nous habitons tous les milieux avec lesquels nous sommes en interaction. Nous habitons (ou habiterons) le cyberspace au même titre que la ville géographique⁵⁰ ». La question de l'« habiter » représente alors le fondement pour penser cette synergie, ce va-et-vient. Elle caractérise cette tonalité numérique, cette ambiance techno-communicative, cette immersion dans un espace hybride à la porosité flexible où s'actionnent les pratiques de vie quotidienne stimulées par des interfaces relationnelles numériques. La silhouette

49. *Ibid.*

50. P. Lévy, *Cyberculture*, Odile Jacob, Paris, 1997, p. 239.

de la *second city* est un atlas symbiotique, interactif, hybride qui amplifie l'« augmentation » de l'essence spatiale provoquée par les interfaces connectives. Ce qui nous plonge, en accord avec les idées de Massimo Di Felice, dans le cadre d'une modalité *atopique* d'habiter et de vivre l'espace. Un écosystème au sein duquel on assiste à la fluidité des transits, des corps et des technologies. Il s'agit d'une *atopie* comme une localité *on demand*, plurielle et techno-subjective⁵¹ qui imprègne notre sensorialité urbaine, notre perception spatiale, notre extension territoriale.

Le monde du Web nous montre une série de combinaisons, d'expérimentations, de « jeux » et d'applications qui enrichissent l'imaginaire de la métropole et les modes d'habiter le monde. C'est aussi le territoire, l'espace où l'on donne libre expression à l'imagination qui met en action des pratiques de récupération et d'inspiration se traduisant dans une application urbaine synergique. Par exemple, le phénomène *Second Life* – même s'il a perdu de l'importance depuis le moment de son apparition en 2003 – se manifeste comme une métaphore de la transposition de la configuration urbaine et du vécu à l'ère de la technologie ambiante. Il est conçu comme une plate-forme constituée de plusieurs îlots, dans lesquels émerge un agencement spatial où s'articulent une multitude d'avatars qui sont une démultiplication des facettes de l'être ainsi que de ses appartenances tribales. *Second Life* peut être regardé comme un modèle d'expérimentation pour la métropole. Ou plutôt, dans une optique baudrillardienne, comme « simulacre et simulation »

51. M. Di Felice, *Paesaggi post-urbani*, op. cit., p. 247.

d'une manière de construire une ville et d'édifier une territorialité (îlots) de rencontre. Cet archipel représente une exploration des expériences spatiales et sociales, tout comme une nouvelle pratique architecturale inspirée par le cyberspace. Nous sommes en face, ici, d'un avatar de la ville dans laquelle émerge l'expérimentation d'une architecture qui, comme le note Mike Heim, devient « avature⁵² », et où les édifices physiques se métamorphosent dans des structures cyberspatiales. Prototype de la visualisation d'une utopie « virtuelle » qui s'hybride avec le Réel où des conceptions architecturales et urbanistiques semblent s'inspirer de ce modèle. Clin d'œil d'un monde persistant, se reversant sous l'effet d'un copier-coller qui semble devenir la tendance d'une scène urbaine dont on peut trouver des exemples dans des métropoles comme Shanghai, Hong Kong ou Dubaï, incarnant la philosophie du « tout est possible ». *Second Life* et son « avature » s'avèrent alors un royaume du possible où l'on va se confronter à un écoumène de nouveaux territoires dont Dubaï apparaît comme le prototype spécifique.

Cette ville née du rien, du vide dans le désert, qui rappelle de près la spécificité de Las Vegas, est l'actualisation du désir de construire une ville-État, le nouvel empire qui accueille la multitude et la super-élite du capitalisme et du tourisme planétaire. Elle se pose comme le centre d'expérimentation de l'architecture postmoderne à travers un urbanisme vertical vertigineux aux nombreuses transparences,

52. Cf. M. Heim, « Some Observation on Web-Art-Writing : Avature and Avatar Manifesto », in *Fine Art Forum : Art + Technology*, septembre 2000.

qui contraste avec le vide du désert environnant. Cet urbanisme s'invente et se réinvente à travers une transposition des formes d'un imaginaire cyberspatial. Une mégamachine où le numérique et la technologie, avec tout leur symbolisme, semblent conquérir l'immensité de ce paysage dont l'idéal d'un *Disney World* dérivé semble s'accomplir avec la proposition d'une expérience sensorielle du type *Mille et une nuit*⁵³, comme suggestion émotive couplée à une vitrine d'attraction. À y regarder de près on constate que cette méga-cité assume les contours de l'architecture de *Second Life*, avec ses îlots, ses îles artificielles comme Palm Jebel Ali, Palm Jumeirah, le projet Waterfront, l'archipel *The World*, et aussi les zones territoriales fondées sur une spécificité bien définie : Business City, Media City, Internet City. Ces îles de par leur « typicité » nous font penser à l'actualisation des plates-formes du monde cyberspatial. Il suffit, à ce propos, de scruter les images propulsées sur le Web correspondant aux projets, réalisés ou à bâtir, de l'architecture et de l'urbanisme, pour avoir un aperçu de cette influence imaginative. D'ailleurs, l'architecture de Dubaï nous propose également des rappels d'objets technologiques comme le *The Pad*⁵⁴, cette structure à forme d'iPod imaginée par James Law qui deviendra le bâtiment technologiquement le plus avancé du monde. Une *cybertecture*⁵⁵ démontrant bien comment les structures interactives, « intelligentes », vont influencer les frontières architecturales en révolutionnant le vécu et l'habi-

53. C'est le nom indiqué pour les croisières organisées vers cette ville.

54. www.thepad.ae

55. www.jameslawcybertecture.com

tat qui deviennent, dans ce cas, un *living space* où toute la technologie (dite avancée) est incorporée dans chaque aspect du quotidien. Cette cyber-architecture, selon les visions de l'architecte James Law,⁵⁶ utilise la technologie afin de doter l'espace d'une intelligence interactive. Une interaction entre l'homme et l'espace qui peut se penser aussi comme une immersion dans une *cognitive city*, où l'aménagement urbain est agencé à travers une complexité d'infrastructures dites « intelligentes ».

Second City est également l'effet de l'expérience des métropoles à densité technologique dont Dubaï représente un exemple tout comme les autres « paradis artificiels » du vivre technologique, comme Singapour, Séoul, et surtout de New Songdo City⁵⁷. Ce dernier exemple représente la synthèse parfaite de la création d'une ville à partir d'un sentir technologique. Cette « ville nouvelle » coréenne se présente comme la fenêtre active d'un vivre numérique immergé dans un univers d'objets interactifs, de puces RFID, de contrôle, ou mieux de surveillance numérique, d'un réseau de capteurs permettant une connexion de plus en plus extensive. Un achèvement de technologie ambiante : telle est l'expression qui semble bien décrire cette *new digital city* coréenne avec sa force exponentielle de prototype d'ubiquité à grande échelle. New Songdo est une métropole « inventée » sur le modèle de l'attraction technologique, mais aussi écologique,

56. Il faut rappeler que ce terme de « cybertecture » a été formulé par James Law à l'occasion de la Biennale d'Architecture de Pékin en 2004.

57. Ville en construction à 60 km de Séoul sur une île artificielle de 600 ha qui s'achèvera, selon les prévisions, en 2015. www.songdo.com

qui propose une vie en « sécurité », en « interaction », en « connexion » entre objets, lieux et personnes. Elle se présente comme une expérimentation de ville en temps réel où tout est connecté, automatisé. Il s'agit d'une *Ubiquitous City* mettant en place une existence totalement numérique qui peut être mise en parallèle avec l'imaginaire du jeu *Sim City*, ou bien encore d'une version augmentée de la *Tomorrowland* de Disney. Une *Dreamland* contemporaine aux accents de l'*instant city*, comme le fut Brasilia dans les années 1950, où l'existence, dans ce cas, converge avec la formule de ce qui, dans la stratégie de la Cisco System Inc., est communément appelé *Smart+Connected Communities*. Une forme de communauté connectée, hybridée dans un système d'environnement écologique, expressive d'une « innovation » banale et fondatrice devenue, aussitôt, une norme dans les métropoles contemporaines. Cette plate-forme ubiquitaire bâtie sur une île artificielle – encore une fois un rappel à la fantaisie typique de *Second Life* – résume en elle-même la poussée ascendante des multiples caractéristiques de l'infiltration technologique où tout sera « cliquable » à travers Wi-Fi, RFID, senseurs et systèmes de contrôle généralisé formant un métabolisme numérique unique, mais qui en même temps, génère interrogations, peurs et fantasmes.

Cette prospective de l'île *New Songdo* comme une hallucination post-urbaine – de pair avec l'hallucination consensuelle dont parlait William Gibson⁵⁸ pour présenter

58. W. Gibson, *Neuromancer* (1984), trad. fr. *Neuromancien*, traduit de l'américain par J. Bonnefoy, Paris, La Découverte, coll. « Fictions », 1985.

le cyberspace – indique une des directions de l’hypermédiatisation progressive, d’une modélisation de l’espace socio-techno-numérique comme cadre explicatif d’un contexte en permanente évolution. Une société de l’intelligence ambiante, de la technologie qui affecte le vécu quotidien d’une nouvelle sensorialité. Ce qui nous plonge, d’ailleurs, comme dans les expérimentations au Japon, dans le paradigme sensoriel de la société ubiquitaire où la technologie converge avec les styles de vie et nous livre en perspective une vision de l’homme augmenté, du cyborg citadin, du posthumain urbain. Ce qui confirme de fait, que les technologies accompagnent toujours des changements sociétaux à grande échelle. Naturellement, l’augmentation de la cofusion de l’espace avec le cyberspace, au-delà des vertiges des hétérotopies ubiquitaires proposées dans le projet de New Songdo City, nous met dans la perspective d’une manière d’habiter le monde dans des milieux d’interaction, d’assimilation avec les technologies qui n’annulent cependant pas l’expérience de la ville et de ses espaces. Les interfaces numériques mettent en scène en permanence les territoires urbains en créant un dialogue de texte, d’image, de sensations, d’émotions. À titre d’exemple, on peut citer les divers sites Web illustrant des cartes émotionnelles (*emotion-map*), sensationnelles de la mémoire (*city of memory*), ou des états d’âme comme *Glow-How Do You Feel?* On peut citer en outre des réseaux comme *Tagwhat*, ou encore *Foursquare* permettant de se situer dans l’espace et de rencontrer ses contacts en ligne dans les lieux taggés. Il s’agit aussi dans ces divers cas, d’une prolifération du jeu comme force interne de l’envie de partager les émotions et les sensations, et de participer à une écriture du réel. C’est ainsi que se développent

des interfaces sensorielles, tactiles, visuelles qui prennent cette direction de narration et d'édition de l'espace et du vécu.

Une narration et une édition qu'il est aussi possible d'observer dans la manière de rendre l'espace mobile grâce à des interactions numériques dont les *flashmobs* sont le signe le plus connu. Une tendance celle des *flashmobs*, comme possibilité de revitaliser l'espace grâce à un jeu interactif de rassemblement. C'est ce dont témoignent les actions du collectif new-yorkais *Improve everywhere*⁵⁹ où s'affirme l'importance de l'être-ensemble afin de partager des instants émotionnels dans un *play* collectif. Ce *play* est une modalité à laquelle on a accès par l'intermédiaire des médias numériques et de leurs dispositifs : e-mail, SMS, blog, chats, wiki, twitter. Ces instruments permettent aux *mobbers* de mettre en pratique une forme de réappropriation de l'espace urbain dans l'éphémère. Modalité que l'on retrouve également dans les implantations de jeux en réseau à même les rues, avec l'usage des technologies comme le familial *Pac Manhattan* ou *Can you see me now ?* qui peuvent être considérés comme des esthétiques d'exploration de la métropole afin d'en capter l'ambiance. Une ambiance dans laquelle *Your city is a game. You're a mage. Explore real cities.* C'est ce que nous montre *Shadowcities*⁶⁰, une application pour iPhone reproduisant une sorte de magie expérientielle en transformant le réel urbain en terrain de jeu. Un MMORPG⁶¹ qui s'actualise

59. <http://improveverywhere.com>

60. <http://www.shadowcities.com>

61. *Massively Multiplayer Online Role Playing Games* c'est-à-dire jeux de rôle en ligne massivement multijoueurs.

par l'immersion dans les territoires métropolitains comme un mode, aussi, de démasquer des lieux et d'inventer une « autre » ville au-delà de sa fonctionnalité statique.

Nous sommes alors en face d'une métropole qui se fonde sur la capacité de synergie entre la rue et le *on-line*, en face d'une vie quotidienne *in situ* sur et par les interfaces numériques. Dans cette substance, dans ce « nuage en constante mutation » que sont les métropoles, il advient toujours, comme nous le dit Rem Koolhaas, une « nouveauté », un *uploading* apporté par la prégnance technologique. Quelque chose nous faisant penser à une métropole en plein essor numérique, ubiquitaire, ubimédiare, qui nous fait nous interroger sur la complexité urbaine et sur l'impact des NTIC.

L'hypothèse de la *Second City* nous implique dans une symbiose de paysages urbains et de terres numériques. D'ailleurs, il nous vient à l'esprit l'idée de nous essayer à une projection imaginative, une variation en pensée, qui serait de savoir ce que pourrait être, dans cette ambiance technologique, la vision d'un Baudelaire et d'un Benjamin, flânant dans les rues avec un iPhone, ou bien d'un Debord et ses compagnons situationnistes, dans des dérives et des psycho-géographies à l'aide de l'application GPS sur *smartphone* ; ou même encore un Simmel explorant la métropole et subissant l'intensification des nerfs, dans une attitude de blasé en écoutant la musique via l'iPod. Peut-être du fait de ces équipements technologiques ressentiraient-ils moins l'excitation et les pulsions des grandes villes !

La capacité de vivre des expériences intenses et excitantes dans les métropoles, jusqu'à un certain degré, semble être

diminuée par ces divers médias localisés ou pour le moins se dilue-t-elle dans une banalisation forcée. Dans le registre du vécu contemporain augmenté par les technologies, se manifestent une spatialité versatile instantanée, une territorialité plurielle et interactive qui nous fait abandonner l'idée d'une ville statique et simplement fonctionnelle au profit d'une métropole amplifiée, où les infiltrations technologiques produisent une extension de la façon d'habiter. Une extension aussi des corps et des multiples territoires. C'est dans cette ambiance que l'on peut sentir l'écho de la pensée de Marshall McLuahn à propos des effets de la technologie qui se manifestent dans les relations entre les sens et les structures de la perception.

Cette idée en esquisse de *Second City* donne la possibilité d'illustrer une variété de l'imaginaire des architectures et des formes urbaines, qui pourrait bien s'insérer dans les conceptions du nouvel urbanisme ou du néo-urbanisme permettant de « fabriquer des villes diversifiées, ouvrir les choix, rendre possible les changements à l'échelle métropolitaine⁶² ». À l'instar des « villes invisibles » d'Italo Calvino, la *Second City* s'érige en un rôle de protagoniste de la scène urbaine postmoderne par le fait qu'elle disloque, bouleverse les modèles traditionnels de représentation de l'urbain et du vécu. Cela pourrait, peut-être, horrifier les penseurs de l'urbanisme fonctionnel et les moralistes aveugles ou au mieux, réticents, qui ne veulent pas voir ou croire que les façons d'habiter le monde contemporain sont aussi réglées par un filtrage de Réel et de Cyberespace, filtrage qui nous oblige à modifier notre vision

62. F. Ascher, *Les nouveaux principes de l'urbanisme*, op. cit., p. 95.

Technopolis

de la métropole. L'idée d'une *Second City* doit se penser ici comme une piste de réflexion, une proposition qui invite à avoir toujours un regard attentif sur ce qui advient dans la climatologie contemporaine. Ce regard implique de s'interroger sur les mutations apportées par l'avènement technologique. Mutations sur lesquelles nous ne portons pas un jugement moral comme souvent c'est le cas chez les analystes du social. Il est nécessaire d'avoir une autre perception effaçant les barrières qui s'érigent de façon continue entre l'espace, le numérique et l'expérience du vivre-ensemble des métropoles. Il ne s'agit pas non plus d'une métropole « qui vient », de la métropole de « demain », ou de celle du « futur ». *Second City*, pour nous, est tout simplement une vision de la métropole du présent, de ce que nous sommes en train de vivre ici et maintenant. Elle se propose comme une sorte de méthodologie, ou mieux, une phénoménologie contextuelle. Elle est donc le modèle d'une attention aux modifications climatologiques, aux tempêtes culturelles comme modalité d'adaptation à la situation du quotidien. Cela aussi est le signe d'une vision nouvelle, mise à jour, afin de voir, scruter et rectifier en permanence la configuration de la métropole fondée sur la perception d'un Réel vécu, avec intensité, dans toutes ses facettes et ses fragments.

Retrouvez tous les ouvrages de CNRS Éditions
sur notre site www.cnrseditions.fr