

L'infiltration technologique dans l'espace urbain

Fabio La Rocca

Docteur en sociologie et chercheur au CeaQ (Centre d'Etude sur l'Actuel et le Quotidien) de l'Université Paris Descartes Sorbonne, il est chargé de cours à la Sorbonne, fondateur et responsable du GRIS (Groupe de Recherche sur l'Image en Sociologie).
fabio.larocca@ceaq-sorbonne.org

Résumé

Dans une réflexion sur l'actualité de la scène urbaine, l'infiltration technologique représente une des caractéristiques essentielles de la nouvelle forme de la ville. Sa présence et les attitudes urbaines qu'elle génère, sont le signe d'une véritable transfiguration de l'espace urbain et d'une nouvelle vitalité de la ville dans l'ambiance postmoderne.

Mots clés: ville, espace urbain, nouvelles technologies

Abstract

In a reflexion on the current urban scene, the technological infiltration represents one of the essential characteristics of the new form of the city. Its presence and the urban attitudes that it generates are the sign of an authentic transfiguration and of a new vitality of the city in the postmodern atmosphere.

Key words : city, urban space, new technologies

*Le modèle de notre monde qui
se met en place derrière le délire
de l'information, c'est Babel,
et Internet en est déjà un signe.
La mégacité c'est Babel..
et Babel c'est la guerre civile.*

Paul Virilio

Aujourd'hui, quand nous parlons de configuration urbaine, il faut considérer le fait qu'elle peut être explorée comme un espace à entrées multiples. L'image de la ville actuelle est corrélée le plus souvent à sa forme étalée, à sa façon d'être globale, à la multiplicité des flux qu'elle génère. Toutes choses qui renvoient, d'une certaine manière, à une ressemblance avec le monde des technologies et de l'espace Internet. En fait, si on fait image, la ville dans son ensemble est un grand Réseau qui englobe des spécificités, des modalités d'action et de connexion d'individus et d'espaces. L'identification de la ville s'associe alors à un « système nerveux » qui est en corrélation avec le système des télécommunications et des ordinateurs avec ses nœuds et ses lignes de transmission. Ainsi, la ville développe de manière intensive ces nœuds de communication, de relation, d'interconnexion, qui influencent par conséquent le comportement des individus. Une ville comme réseau se définissant par le fait de mettre en relation les divers éléments, les divers lieux et qui génère des interconnexions diverses. Cela correspond fort et bien à la manière dont nous agissons dans le quotidien : nous allons établir de multiples connexions avec les lieux et avec les personnes ; le rôle de la communication acquiert une centralité puissante pour permettre les rencontres et les contacts par le biais de multiples moyens technologiques ; nous agissons comme un hypertexte en multipliant les *link* (liens) ce qui signifie, à l'encontre de ceux qui pensent à l'atomisation des individus, que le social « fonctionne » comme le dit F. Asher¹ dans sa proposition de « l'émergence de la société hypertexte ». Ces diverses actions nous permettent de penser à la ville en tant que multiplicité « commutative », c'est-à-dire une amplification des espaces de liaison, de connectivité, d'interactivité que nous pourrions mettre en relation avec l'espace Internet et à l'effet de *webitude*, dont parle D. de Kerckhove.²

Comme on peut le voir, l'image de la ville renvoie à des métaphores liées à la technologie et à la Toile. Ces dernières en fait sont de plus en plus influentes

1 F. Asher, *Les nouveaux principes de l'urbanisme*, Paris, L'aube, 2001, Édition de Poche, 2004, p. 37.

2 D. de Kerckhove, *L'intelligence des réseaux*, Paris, Odile Jacob, coll. Le champ médiologique, 2000.

dans le regard que l'on pose sur la ville. Dans l'atmosphère postmoderne, le monde des ordinateurs, des méthodes informatiques, de la pensée en réseaux, contribue sensiblement aux transformations des villes et, naturellement, de la société entière. L'influence de la technologie contamine de ce fait toute la vie urbaine et sociale et amplifie les possibilités de lecture de la nouvelle scène urbaine. Nous considérons que, dans toutes ses formes, le développement technologique est un élément essentiel si l'on veut poser un regard attentif sur la contemporanéité de nos villes, et sur ce que représente la société dans laquelle on vit. Ce développement technologique nous donne alors des *(In)formations spatiales*³ : il met en forme notre regard sur les changements qu'il apporte dans l'espace et dans les pratiques de la vie quotidienne et entraîne de ce fait des nouvelles dynamiques spatio-sociales.

Si nous nous concentrons sur ce qui se vit dans la ville d'aujourd'hui, nous avons la possibilité de repérer une multiplicité d'exemples significatifs de cette « ambiance technologique ». Un des impacts le plus récurrent des technologies sur l'espace, est la constitution de réseaux « sans fil » qui permettent de révolutionner les pratiques urbaines. Il est chose connue que l'ordinateur et la connexion Internet ont changé considérablement notre vie. Peu importe l'utilisation que nous en faisons – travail, loisir – nous sommes habitués à vivre en symbiose avec cet objet (l'ordinateur) et à sentir le besoin d'être connecté. L'attitude d'être branché au réseau devient un élément essentiel, ou bien la condition *sine qua non* de l'existence. Par conséquent, ce besoin, cette nécessité de connexion influence sensiblement les lieux de la ville et les manières dont nous en faisons l'expérience.

3 Expression que l'on emprunte à J. Leite, « *(In)formations spatiales : quelle interface entre l'espace urbain et l'espace virtuel ?* », intervention au GRETECH (Groupe de Recherche sur la Technique), 2007. www.gretech.cea-sorbonne.org



Figure 1. « Connectés » - Paris (FLR)

Le « Restez connectés » se diffuse donc dans les divers espaces pour nous inciter à l'action, pour répondre à notre besoin de pouvoir « surfer » à tout moment de notre quotidien. Une connexion à l'espace virtuel qui se fait dans un espace physique, réel, celui de la rue, du parc, des bars où l'on a la possibilité de « maintenir » les contacts virtuels et alimenter la socialité en ligne qui, selon l'analyse de S. Hugon⁴, assume une forme « elliptique ».

La prolifération des bornes Wi-Fi est un phénomène en expansion qui contamine les lieux et est le signe de l'immersion de la technologie dans l'espace.



Figure 2. Connected man - Londres (FLR)

4 Cf. S. Hugon, *Circumnavigation. La construction sociale de l'identité en ligne*, Thèse de doctorat, Sorbonne, 15.02.2007.

Nous sommes alors habitués, comme montre cette photo, à assister à un tel type de scène dans notre quotidien. L'ordinateur et la connexion Internet donnent vie à une nouvelle signification de l'espace dans lequel nous allons utiliser un banc, un mur, des escaliers, qui deviennent de cette façon nos implantations physiques se substituant aux lieux habituels du bureau ou du chez-nous. L'ordinateur portable, comme prolongement de notre corps, comme prothèse, aujourd'hui est le « compagnon de route » qui structure un nouveau rapport à l'espace. Et dans ce rapport, la technologie alimente aussi la création de nouveaux dispositifs nous permettant d'avoir accès à l'information :



Figure 3. Urban Info. Station RER - Paris (FLR)

Ces types de machines placés dans les lieux d'interconnexion des transports, donnent vie à une forme de fusion, de flux – infos, gens, transports – qui accompagne notre mobilité urbaine et alimente l'image de la multiplicité des réseaux. Nous sommes donc immergés dans les réseaux et cela, comme l'explique P. Musso : « crée l'obligation de ne pas stationner à une place, de constamment circuler. Le présent est passage, transition, mouvement. Plus besoin d'opérer le changement social, il est vécu en permanence par la connexion, le « *branchement* », la circulation dans le flux⁵ ».

D'ailleurs, aujourd'hui, cette circulation est aussi conditionnée en manière très forte par le GPS (*Global Positioning System*), un système qui oriente les mouvements, nous dirige dans les divers espaces et nous indique le chemin, le parcours à faire, en structurant ainsi la mobilité dans l'espace et dans le temps. Un objet technologique qui, selon notre idée, détruit complètement l'aventure spatiale, la découverte, le goût de se perdre dans l'espace. Le GPS se pourrait définir comme l'ennemi de l'esprit flâneur et de tous ces « vagabondages initiatiques⁶ », mais par contre, son succès répond bien aux

5 P. Musso, *Critique des réseaux*, Paris, PUF, 2003, p.353.

6 M. Maffesoli, *Du nomadisme. Vagabondages initiatiques*, Paris,

exigences de la vitesse de mouvement et surtout au besoin de « confort » technologique. Ce système participe aussi à des changements notoires dans le domaine des transports à la demande⁷, c'est-à-dire le type de transport en « juste à temps » et de « porte à porte », où le GPS accroît son potentiel et nous permet de localiser les transports et donc de « créer des lignes virtuelles » de positionnement. Le GPS est ainsi l'un des multiples ustensiles technologiques contaminant la vie sociale, et il s'ajoute à la panoplie de ces « petits objets » sacrés qui conditionnent notre vie quotidienne.

Il s'agit aussi d'une « *consumation* d'objets » sen suivant M. Maffesoli⁸, qui est conditionnée par la recherche esthétique. Toute une série d'innovations technologiques donne alors suite à l'abondance de nouveaux objets avec lesquels on a un contact, une relation « érotique ». Et à ce sujet, la prolifération de l'Ipod et de l'iPhone, est l'exemple le plus marquant : vénération d'un nouveau « mythe » qui donne vie à des communautés esthétiques, à un sentiment d'appartenance fondée sur la possession d'un tel objet. L'« ipodisation » ou l'« iphonisation » de la société est bien un phénomène social et urbain qui influence nos comportements, nos sensations, nos pratique ; et la possession magique, « auratique » de ces objets favorise, d'ailleurs, la « communion à la tribu⁹ », la conscience d'appartenance, et en même temps est le signe d'une « stylisation » de l'existence des communautés urbaines. Les objets technologiques jouent ainsi un rôle de tout premier plan dans notre quotidien, qui se trouve affecté par leur possession. Ainsi, les mouvements dans l'espace des villes sont le plus souvent « accompagnés » par des objets fétiches de la postmodernité dont le téléphone portable de nouvelle génération en est l'exemple le plus banal. Il structure nos chemins, nous guide dans la circulation et devient une vraie « manie », une dépendance obsessionnelle qui conditionne les parcours urbains et représente aussi l'objet qui facilite la connexion, le déplacement vers un tel lieu à la rencontre d'une personne, d'un groupe. Un objet naturellement qui suit les évolutions technologiques se transformant en multi-usage (web, photo, vidéo, mp3, gps) et devient un instrument « indispensable » dans les instants de la vie quotidienne. Ainsi, il est toujours présent dans les mains des gens, il se colle à notre corps et nous ne pouvons plus nous en libérer.

Le Livre de Poche, coll. Biblio-Essai, 1997.

7 Voir sur ce sujet : F. Ascher, *Les nouveaux compromis urbains. Lexique de law ville plurielle*, Paris, L'Aube, 2008, pp. 136-138

8 M. Maffesoli, *Iconologies. Nos idol@tries postmoderne*, Paris, Albin Michel, 2008, p. 175.

9 *Ibid.*, p. 179.



Figure 3. Homme/Portable - Londres (FLR)

La marche dans l'espace urbain est de ce fait à l'image de « l'homme au portable », figure celle-ci bien sûr liée au monde du « business à tout prix », mais aussi au ludique. En fait, le portable dans son évolution de forme et de contenu multi-usages est souvent utilisé comme un passe-temps dans les transports, dans les pauses quotidiennes, avec ses jeux, la possibilité de voir et partager photos et vidéos via MMS, d'écouter de la musique en format mp3. Concernant l'élément « musique », le portable devient le substitut réel de l'ancien *ghetto blaster*, c'est-à-dire des énormes postes radio-cassette 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. Et, de nos jours, dans la climatologie postmoderne, on peut observer que le portable est leur légitime successeur. Il est en effet facile de trouver des situations de rassemblement de personnes qui écoutent et dansent aux rythmes du son de la musique par le truchement des portables, comme c'est le cas par exemple de la gestualité corporelle très à la mode de la tribu « tektonik ». Dans les transports en commun, l'on peut observer que le portable est l'émetteur du son témoignant de l'appartenance aux diverses 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. Il s'agit d'une vraie phénoménologie du portable qui, comme nous pouvons le voir, influence de manière claire et nette les pratiques culturelles urbaines. Ceci est un des phénomènes que la technologie permet de réaliser et qui affecte le quotidien des villes. Une révolution numérique dans le fond qui génère et accompagne l'explosion du téléphone mobile, l'accès Internet au très haut débit, la convergence multimédia et la multiplication des services. Toutes choses qui résultent de la rencontre entre la communication et l'informatique.

Et encore si l'on continue à scruter la présence de la technologie dans la vie quotidienne, nous pouvons relever un autre type de pratique qui est la conséquence directe de la connectivité numérique. Il s'agit des réseaux de *net community* qui de l'espace Web favorisent la rencontre dans les espaces physiques. En fait, si nous mettons l'accent sur ce monde des communautés en ligne, nous pouvons voir que des sites spécifiques s'érigent en modèles de rencontre : ce sont par exemple les outils permettant de se réunir et se rencontrer. Les fêtes de quartier, les rassemblements du *condominio*, c'est-à-dire des copropriétaires, la cohabitation dans le même bâtiment, se font et s'organisent par le biais de la connexion des diverses communautés virtuelles. C'est l'être connecté au réseau Internet qui facilite alors le voisinage, les diverses Fêtes des Voisins, les repas de quartier, en un seul mot : la vie en commun. Le « Je suis connecté, donc je suis » devient de ce fait l'emblème vital de la vie postmoderne. On cherche alors à créer une communauté qui va ensuite se « retrouver » dans l'espace physique. Le Web, en ce sens, est au service des relations de voisinage, on réduit l'isolement et le tissu social local se renforce à partir du réseau global. Le phénomène communautaire du Web 2.0, incite la communication et la rencontre et à ce sujet, il suffit de voir le succès de sites participatifs comme *Peuplade*¹⁰, *Citizenbay*,¹¹ - pour n'en citer que quelques uns - qui façonnent la vie de quartier et répondent au besoin de se retrouver et de partager des moments émotionnels. Cela développe l'envie de vivre la ville en commun et de recréer son « village », et communiquer via Internet avec ses voisins consiste ainsi à inventer un nouvel 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, on chatte 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. Alors, 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, en modifiant ainsi les frontières. Donc, nous assistons à une hybridation qui engendre de nouvelles formes de spatialité et de temporalité dans un territoire aménagé par les réseaux. La manière de vivre l'espace est donc révolutionnée par l'avènement technologique qui, comme nous le savons, est une des caractéristiques phares de la postmodernité. Alors, dans la vision de la ville postmoderne, l'impact des nouvelles technologies doit être envisagé comme un élément d'analyse, comme une phénoménologie de l'espace et de la configuration de la ville actuelle. Contre l'idée répandue dans

10 www.peuplade.fr

11 www.citizenbay.com

un certain type de pensée intellectuelle et de l'urbanisme de type ancien, selon laquelle les nouvelles technologies, et Internet en particulier, conduisent à une perte de la valeur du lieu, nous pensons, au contraire, qu'elles alimentent la jouissance de l'espace, les modes de communication et d'interaction. Cela est donc porteur d'un changement de la signification de l'espace physique et les divers exemples ici mentionnés, sont le signe d'une considérable mutation qui produit de nouvelles pratiques urbaines, redéfinissent les lieux et donnent vie, de cette manière, à ce que l'on peut nommer des *Digital Cities*. Il s'agit dans le fond de la « révolution urbaine » de ce siècle, qui peut être la suite « normale » de celle que H. Lefebvre¹² avait envisagé à son temps ; une révolution dans laquelle l'extension sensorielle des technologies, la présence des ordinateurs portables dans nombres d'espaces urbains, les claviers et les écrans d'ordinateur, et les supports de musique mp3, les consoles portables ludique (playstation, nintendo, gameboy) changent incontestablement notre manière de vivre les trajets. Ce sont ces objets technologiques « nomades » qui sont en stricte relation avec les vagabondages dans les méandres des villes, qui forment et structurent la mobilité. Et qui peuvent aussi, en se rapportant à la théorie maffesolienne, l'indice d'un « paradoxal réenchâtement du monde faisant de la technique le moteur de l'ambiance mystique¹³ ».

Cette relation croissante aux technologies, produit un effet sur le quotidien, sur l'existence corporelle et sur les relations. Nous sommes donc dans l'âge de l'économie et de la culture électroniques et la ville, comme le souligne M. Davis¹⁴, crée son propre double virtuel à travers l'architecture complexe de ses réseaux d'information. Une ville de l'hypertexte, ou une société hypertexte, comme le dit F. Ascher, qui « mobilise les 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, etc.¹⁵ ». Donc, dans le labyrinthe des espaces, l'utilisateur de l'« hyper-ville », par analogie avec le terme d'hypertexte, agit selon M. Castells¹⁶, comme un usager d'Internet, il bouge dans une « toile » qui lie divers points. Nous pouvons alors imaginer un « rhizome » urbain qui autorise par conséquent de nouvelles formes d'identification. Rhizome, en suivant les idées de G. Deleuze et F.

12 Cf. H. Lefebvre, *La révolution urbaine*, Paris, Gallimard, 1970.

13 M. Maffesoli, *Le rythme de la vie. Variation sur l'imaginaire post-moderne*, Paris, La Table Ronde, 2007.

14 Cf. M. Davis, *Au-delà de Blade Runner. Los Angeles et l'imagination du désastre*, Paris, Allia, 2006.

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

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

Guattari¹⁷, qui connecte un point quelconque avec un autre point quelconque, qui est fait de dimensions ou plutôt de directions mouvantes et qui n'a pas de commencement ni de fin, mais toujours un milieu ; il est au milieu, entre les choses, *intermezzo*. À la suite de cette énonciation, l'on voit bien que la ville infiltrée par les nouvelles technologies semble s'accomplir dans cette forme de rhizome. Une ville 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 ville, en fin de compte, réenchantée par la puissance de la « technologisation » sociale qui alimente aussi son imaginaire dans un Atlas à géométrie variable.

La variété de l'infiltration technologique produit donc une « autre » image de la ville et pour cela il est nécessaire d'adapter notre pensée et nos conceptions à cette transfiguration de l'espace qui, dans la diversité des éléments « technologiques », est en train de connaître une nouvelle vitalité.

Bibliographie

- F. Asher, *Les nouveaux principes de l'urbanisme* (2001), Paris, L'Aube, coll. Poche essais, 2004.
- Ascher F. *Les nouveaux compromis urbains. Lexique de la ville plurielle*, Paris, Ed de l'Aube, 2008.
- Castells M. *La société en réseaux*, Paris, Fayard, 2001.
- M. Davis, *Au-delà de Blade Runner. Los Angeles et l'imagination du désastre*, traduit de l'anglais par A.Pouillot, Paris, Allia, 2006.
- De Kerckhove D. *L'intelligence des réseaux*, Paris, Odile Jacob, coll. Le champ médiologique, 2000.
- G. Deleuze, F. Guattari, *Mille Plateaux. Capitalisme et Schizophrénie 2*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1980.
- S. Hugon, *Circumnavigation. La construction sociale de l'identité en ligne*, Thèse de doctorat, Université Paris Descartes Sorbonne, 2007.
- La Chance M. *Capture totale : Matrix, mythologie de la cyberculture*, Québec, Presse de l'Université Laval, coll. Intercultures, 2006.
- Lefebvre H. *La révolution urbaine*, Paris, Gallimard, 1970.
- M. Maffesoli, *Du nomadisme. Vagabondages initiatiques*, Paris, Le Livre de Poche, coll. Biblio-Essai, 1997.
- M. Maffesoli, *Le rythme de la vie. Variation sur l'imaginaire postmoderne*, Paris, La Table Ronde, 2007.
- M. Maffesoli, *Iconologies. Nos idol@tries postmodernes*, Paris, Albin Michel, 2008
- Musso P. *Critiques des réseaux*, Paris, PUF, 2003.

17 G. Deleuze, F. Guattari, *Mille Plateaux. Capitalisme et Schizophrénie 2*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1980, pp. 9-37.