



HAL
open science

La médiatisation de l'expérience des lieux pour construire une ville hyper-réelle

Dominique Crozat

► **To cite this version:**

Dominique Crozat. La médiatisation de l'expérience des lieux pour construire une ville hyper-réelle. 2013. halshs-00915466

HAL Id: halshs-00915466

<https://shs.hal.science/halshs-00915466>

Preprint submitted on 9 Dec 2013

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

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

Journée « Métropole sensible »

24 mars 2013

Montpellier, IRSA-CRI

D. Crozat

UMR 5281 ART-Dev

La médiatisation de l'expérience des lieux pour construire une ville hyper-réelle.

Résumé :

Tenter de conceptualiser la ville hyper réelle, c'est cerner les dimensions utopiques du projet urbanistique contemporain. Ce concept d'hyper réel pointe un processus social d'adaptation et création du réel destiné à en optimiser le contrôle. La réalisation contemporaine d'une ville hyper réelle vise à construire un « monde parfait » où la prise en charge de l'expérience des lieux est *totale*. Virtualisation du monde, des sociétés et de l'expérience des individus au moyen d'artefacts, performativité absolue de la narration, l'hyper réel est métaphore prise à la lettre: l'image ne fait plus sens mais devient le sens. L'importance croissante de ces situations rend donc urgent de ré-ancrer le politique dans le processus majeur de production contemporaine des espaces, souvent abordé d'une manière idéalisée (Lévy) ou apocalyptique (Baudrillard, Davis).

L'accès socialement et culturellement inégalitaire à cette ville hyper réelle renforce en effet le mouvement de ségrégation (guerre aux pauvres) tandis que l'ensemble des populations coopèrent à la construction de cette utopie spatiale. Mais ses principaux développements dépendent de ceux qui disposent des moyens économiques, culturels et politiques pour imposer cette médiaculture hyper réalisante: Etats, entreprises et groupes sociaux influents. Cela génère une accélération et une sophistication croissante des processus de disciplinarisation (transparence absolue). L'étude est centrée sur trois types d'espaces publics: la périphérie, les centres commerciaux et les espaces de loisirs.

Présentation orale

Introduction

PP2 Cette exploration des processus de production d'espaces urbains hyper réels est un regard large, sans s'arrêter à la seule approche de la question initiée par Baudrillard¹. Je vise d'abord à proposer une entrée concrète sur l'hyper réel et ses enjeux et renvoie aux auteurs qui fondent cette analyse : Jameson et Baudrillard bien sûr, mais aussi Stiegler, Thrift, Deleuze, Beck, Derrida, Rieusset-Lemarié, Maigret, Davis ou Rifkin voire Girard. Au-delà du thème de l'identité spatiale, central dans la géographie que je pratique, il s'agit d'explorer l'évolution des rapports avec l'objet et la technique, à travers l'aménagement des espaces et la mise en ordre des sociétés. J'aborde la ville à partir de trois types d'espaces publics: la périphérie, les centres commerciaux et les espaces de loisirs. **PP3**

A l'origine de l'hyper réalisation, il faut voir un processus de simplification de l'expérience naturelle directe, remplacée par une expérience spécifique et simulée : programmée. On bascule de la symbolisation et l'abstraction vers des icônes dont le sens est reconstruit et des situations simulées. L'objectif de ma recherche est la mise en lumière de relations de pouvoir cachées entre ceux qui initient ce processus et une masse de spectateurs qui consomment les images réalisées, tout en participant activement à la systématisation de cette reconstruction du monde : l'habitant-citoyen-citadin devient consommateur-spectateur mais engagé dans la production de ces systèmes sociaux dits *participatifs, interactifs, conviviaux*, etc.

J'entends par hyper-réalisation un processus de métaphorisation performatif qui, à partir de représentations médiatisées, réorganise les systèmes socio-spatiaux sans tenir compte des conditions originelles de production de ces représentations. Ce processus culturel est sécuritaire et réactionnaire ; il peut apparaître comme une régression politique (Crozat, 2006, 2008a) ; **PP4** cet instrument efficace de contrôle des populations redéfinit, *formate* les imaginaires au moyen d'images simples: le réchauffement global, le risque terroriste, le SRAS, les modèles de vie véhiculés par la télé réalité ou les identités ségréguées construites par le pouvoir avec l'aide des télévisions (Crozat et Raibaud, 2008b).

Ces schémas mentaux se veulent simples car, dans la logique d'une utopie en cours de

¹ Le retour à une orthographe standard de l'expression (Baudrillard utilise un tiret) marque cette distance.

réalisation, se développe l'idée d'une perfection du dessin et d'une totalisation du monde ainsi présenté (Davis, 1991:244). Malgré l'extrême intégration de ce processus, cela n'empêche pas ce remodelage du monde à travers celui des sens d'être présenté en insistant sur le caractère décalé de sa dimension utopique originelle.

***L'hyper réel comme idéologie dominante* PP5**

Ce monde hyper réalisé se substitue au réel original car il est plus satisfaisant, conçu pour être médiatisé et fait l'objet d'un marketing permanent : le citoyen, l'acteur ou l'amateur apprend à désirer ces produits, devient client/consommateur et les préfère à des originaux qui demandent un effort pour les apprécier. C'est la raison pour laquelle, les loisirs et la culture sont très concernés par cette redéfinition simultanée du consommateur et du produit qu'on lui vend.

Sa dimension majeure tient dans sa médiatisation, co-substantielle aux processus de création ou d'action: les médiacultures (Maigret et Macé, 2005) se sont substituées à la culture, ce qui reconfigure complètement nos perspectives dans la logique d'un nouveau système de production socio-économique et politique qu'esquissait Jameson (1991 [2007]) ; mais, par la multiplicité des registres concernés, l'ensemble de nos rapports au monde sont concernés et cette évolution va jusqu'à perturber profondément la construction des identités.

On peut donc poser six idées-clés caractéristiques des espaces hyper réels: les trois premières sont identifiées par Rodaway dans son ouvrage de synthèse sur la géographie des sens (1994) ; j'ajoute les trois suivantes. On se gardera d'essayer de trouver une hiérarchisation entre elles, puisqu'elles interagissent en permanence. **PP6**

1- *Ils sont sensuels* car construits autour de l'individu et son corps, la satisfaction de plaisirs très personnels : dans un comportement de masse, la jouissance de plaisirs élémentaires (manger, boire, danser, faire l'amour, se droguer) permet de donner sens à l'individu: il existe dans ces lieux puisque son corps l'en informe.

2- *Ils sont hégémoniques* dans le sens où le caractère d'expérience hyper-réelle de ces espaces remplace la possibilité d'un test de confrontation de cette représentation à un original. En s'offrant eux-mêmes comme standard, en renforçant leur auto-référencement,

ils suppriment le besoin de référence à un original autre qu'eux-mêmes, tout au plus peut-on instrumentaliser une autre icône.

3- *Ils sont consuméristes* : l'expérimentation à partir d'un registre cognitif géographique est remplacée par une relation économique et culturelle (Thrift, 2004) construite d'images, de thèmes bien établis et est enracinée dans une *tradition* culturelle, située dans une économie de l'offre et de la demande.

4- Ils sont bâtis sur une sécurisation permanente : négation du lieu, ils doivent proposer une alternative à l'incertain et l'aléatoire qui caractérisent un monde expérimenté ; cela suscite une organisation en *risk-free environments* (Spring, 2004) très contextualisés.

5- Ils débouchent sur la construction d'un monde de la transparence et du consensus, monde réactionnaire qui, pour s'imposer, doit créer cette demande de sécurité: cela amène donc à poser la question politique comme centrale.

6- L'hyper réel tend à l'autonomisation des modèles : c'est le « VOUS êtes le modèle » de Baudrillard (1981) entendu, pour faire simple, comme sujétion permanente et adaptation totale de l'individu et des lieux à des cadres pensés pour lui et indéfiniment répétés. Cette iconisation du monde insiste sur l'apparente liberté de choix donnée par l'efficacité de ce conditionnement puisqu'il est développé et entretenu par ses propres victimes.

PP 7 Cette perspective politique doit-elle amener à conclure à un totalitarisme ? Pas encore probablement, mais il convient certainement d'y voir l'ambition collective de construire un monde totalement défini et fini. Il s'agit de se donner une efficacité maximale afin de mettre en œuvre la reconfiguration du monde : sous cet angle, l'hyper réalisation s'inscrit dans le prolongement de l'hygiénisme et assure le triomphe du modèle idéologique de l'*homo œconomicus*.

Dans un autre registre, la dimension fortement consumériste de cette disposition hyper réelle du monde vers laquelle convergent toutes les autres dimensions incite à donner crédit à la vision pessimiste de Jameson pour qui cette nouvelle phase du capitalisme² qui se met en place depuis une génération, après avoir été à l'origine du développement de la démocratie dans ses phases précédentes, n'en a plus besoin. La nouvelle bourgeoisie lui

² Ou *capitalisme tardif* pour essayer de donner un sens militant à l'expression anglaise de *late capitalism*, créée par Mandel et popularisée par Adorno et l'École de Francfort ; c'est aussi le choix de Florence Nevoltry dans sa traduction récente de Jameson (par exemple, Jameson, 2007 :29 et note 7).

préfère une société strictement régulée capable de donner le change mais sans laisser une grande latitude sous l'angle des libertés fondamentales.

J'entends l'hyper réel comme support de l'idéologie dominante de notre époque ; celle-ci s'est substituée à l'idéologie marxiste et s'en inspire partiellement par sa volonté d'une création utopique totalisante. Mais appuyé sur ce « capitalisme finissant », elle est une idéologie fortement conservatrice voire réactionnaire (Jameson, 2007).

Le projet de société accompagnant cette idéologie dominante se distingue des précédentes par sa faible cohérence conceptuelle et un souci d'efficacité pratique : sans crainte des approximations voire des contradictions, cette société, ou du moins les pouvoirs qui la configurent, ne cherchent plus le *grand système* dont la forte lisibilité était jadis considérée comme susceptible de donner une transcendance qui susciterait l'adhésion des masses. On veut simplement du résultat et, si possible, dans la discrétion que procure un brouhaha généralisé. C'est ce qu'il s'agit de mettre en valeur : une approche pragmatique d'une idéologie pragmatique.

La généralisation de l'hyper réel

PP 8 Nous produisons donc massivement des espaces qui ne sont plus de l'ordre de la représentation, bien que relevant en apparence de cette catégorie : espaces patrimoniaux, touristiques et de loisirs ; espaces commerciaux ; représentations filmiques ou télévisuelles ; jeux vidéos, ...; pour être précis, ces espaces ne sont plus que représentation dans le sens où ils s'affranchissent du réel qui leur donnait origine pour devenir complètement autonomes : ils deviennent une image d'espaces qui n'existent pas. Cantonnés à l'origine au domaine des médias et loisirs, ils sont progressivement devenus le mode principal de production de l'espace de nos sociétés. Car -et c'est ma seule véritable contribution par rapport aux auteurs qui travaillent ces questions-, j'y intègre l'immense champ des discours à vocation territoriale : un nombre croissant d'individus maîtrise ces techniques de production d'images découplées du réel qui leur a donné origine. Cela permet de les appliquer à des lieux que l'on charge de significations qui les transforment en espaces hyper réels à vocation identitaire: le *village*, la *campagne* ou la *nature* en sont ainsi des exemples fréquents, mais la production de la *banlieue* ou des *quartiers* procède des mêmes logiques.

Centrés sur la production d'images, travaillés par le marketing, ces espaces apparaissent socialement et politiquement inquiétants. Cette réalisation d'une utopie *molle* (Sloterdjick)

ou de *faible intensité* (Virilio) est dévastatrice parce qu'anodine ; elle remet en cause la pertinence du réel lui-même, du fait de la rupture du lien que permettait la représentation : cela génère un individu sans repères (Stiegler), atteint de *psychesthénie* (Olalquiaga) et mine l'idée d'une action réelle dans la cité (Soja) car le discours politique devient communication sans action, le débat se transforme en « pédagogie ». Sous l'angle identitaire, c'est la production de l'homme et des sociétés en fonction de critères issus des médiacultures (l'ethnicité par exemple). **PP9**

En effet, en coupant le lien entre le réel et sa représentation, le discours politique est susceptible de perdre sa performativité potentielle, origine de toute action à partir d'un projet territorial. Celle-ci ne concerne plus que des représentations en cascades qui réfèrent à elles-mêmes : on ne réalise plus que ce qui est déjà figuré et reproduit. Cela accélère le processus d'uniformisation des espaces, débuté à l'origine dans les espaces de loisirs (Eco). Le monde entier devient un gigantesque parc de loisirs, une planète *disneylandisée* (Brunel, 2006). Depuis les parcs à thème, écomusées ou la reproduction intensive d'espaces patrimoniaux³, ce processus s'étend aujourd'hui à de multiples espaces : centres commerciaux, espaces résidentiels, espaces naturels « re-qualifiés », etc.

Si cela devient inquiétant, c'est que les outils de l'aménagement s'adaptent aux mêmes logiques : au même titre que les GPS, les SIG (systèmes d'information géographiques) massivement utilisés et demandés par les acteurs publics performant aussi une réalité représentée et se substituent à une connaissance approfondie, intime, de leur terrain d'action. Les décisions publiques, entendues comme mises aux normes, étant prises en fonction de ces informations, cela hyper réalise un peu plus les espaces. **PP10**

Une utopie sécuritaire et ségrégative

S'esquissent ainsi les contours d'une utopie inversée: elle cesse d'être une alternative pour devenir le modèle dominant d'une utopie hyper réalisée à partir d'un modèle de cité idéale, pacifiée et socialement sélective, hermétiquement close sur elle-même, capable de formater ses habitants-consommateurs autant que ses immeubles. Il ne s'agit pas d'une métaphore de l'utopie comme dans beaucoup d'autres emplois en ce domaine (les grands ensembles d'habitat sociaux des années 1960 par exemple), mais d'un processus qui est effectivement

³ Actuellement sept Tours Eiffel, quatre Louvres et trois Lascaux sont construits ou en construction à travers la planète...

réalisé : les *gated communities*, *cerradas* et *condominium fechados* latino-américains correspondent parfaitement à ce modèle. En effet, critère majeur de réalisation de ces espaces, leur sécurisation les configure en *risk free environments*. **PP11**

Tout est bon pour provoquer une demande de sécurisation par l'instrumentalisation du risque, par exemple, en matière d'épidémies, depuis le SIDA, le virus d'Ebola et la guêpe tueuse venue du Brésil, le passage au SRAS puis à la pseudo-version humaine de la grippe aviaire illustre parfaitement ce glissement progressif vers l'hyper réel au moyen d'une médiatisation disproportionnée. Outre une standardisation des comportements, la fonction de cette sécurisation est de mettre en place des systèmes de surveillance généralisés et, si possibles automatisés, comme l'illustrent l'instrumentalisation du terrorisme : le plan Vigipirate devenu permanent à un niveau renforcé, les contrôles biométriques et informatisés, les réseaux de surveillance par caméras dotés de systèmes automatiques de détection comportementale d'incident (gares) et d'identification individuels (stades), etc.

Ces nouveaux fléaux hyper réels (épidémies, violences urbaines, terrorisme...) sont toujours rapidement médiatisés et labellisés comme produit des espaces pauvres, territoires de l'innommable, *zones grises* dont il convient de se protéger en sécurisant nos frontières. Le processus d'identification des pauvres destiné à justifier un renforcement de leur mise à l'écart économique et spatiale, les transforme en *affreux* pour les punir (je prolonge Wacquant). Ils sont d'abord pauvres d'accès à des expériences médiatisées, pauvres de mobilité, réelle comme virtuelle.

PP12 La surveillance des populations couplée à un formatage accru à visée commerciale des sociétés (télé-réalité, chirurgie esthétique, et plus généralement consommation) est destinée à réaliser un quadrillage très efficace des populations au moyen de paradis de pacotilles dans une logique qui accomplit *totalemment* la société de surveillance que Foucault mettait en valeur. A l'extérieur, qu'il s'agisse d'une marge interne, dans les « quartiers », ou plus lointaine, l'invocation permanente de cette nouvelle dangerosité du pauvre (épidémies, terrorisme, violences aux biens et aux personnes, intégrismes religieux, etc.) justifie son confinement à l'écart, devenu particulièrement efficace. A un second niveau, elle permet par l'exhibition de ces contre-exemples d'obtenir la soumission des moins pauvres, les *middle class* nord-américaines, majoritaires dans les pays développés et vers lesquels tendent les aspirations à l'intégration d'une partie croissante de la population des pays en développement.

Conclusion

Ainsi cette utopie hyper réelle à échelle planétaire demande à être rigoureusement questionnée. Envisagé comme processus socio-politique et non plus seulement sous son angle iconique et morphologique, le projet ne vise pas seulement le champ flou de ce qu'on nomme habituellement le virtuel mais s'efforce de proposer un balayage des enjeux des processus à l'origine de leur production, des diverses approches théoriques mais aussi des modalités de réalisation, comme de leurs conséquences politiques ce qui justifie le choix de l'expression *hyper réel* pour afficher clairement ce souci du concret.

Pour terminer, j'insisterai sur trois processus qui organisent cette analyse de la production des espaces hyper réels: la reconfiguration de l'expérience des individus, la mise en stupéfaction permanente des identités, l'omniprésence du désir utopique. Elles débouchent sur cette « transparence du mal » qui, dans un monde du codage, de la programmation permet de construire une société d'ordre, foncièrement sécuritaire et réactionnaire. **PP13**

Indications bibliographiques

- Augé, M. (1992) *Non-lieux: introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Le Seuil
- Augustin, J.-P., Latouche, D. (1998). *Lieux culturels et contextes de villes*, Bordeaux, MSHA, 214 p.
- Baudrillard, J. (1981) *Simulacres et simulation*, réed. 1995, Paris, Galilée, coll. Débats, 233p
- Baudrillard, J. (1995) *Le crime parfait*, Paris, Galilée, 207p
- Baudrillard, J., (1988), *Amérique*. Paris, Le Seuil, LdP « Essai », 122 p.
- Beck, U., (2001 [1986]), *La société du risque. Sur la voie d'une autre modernité*. Paris, Aubier, 521 p.
- Brunel, S. (2006) *La planète disneylandisée. Chroniques d'un tour du monde*, Paris, ed. Sciences Humaines, 276p.
- Charles, S. et Lipovetsky, G. (2004) *Les temps hypermodernes*. Paris, Grasset, 186 p.
- Capron, G. (dir.) (2006) *Quand la ville se ferme. Quartiers résidentiels sécurisés*. Paris, Bréal, 287p.
- Chevalier, J., Carballo, C. (2004) Fermetures résidentielles et quête de l'entre-soi, entre Nord et Sud des Amériques *L'Espace géographique* Dossier : Fragmentation urbaine, tome 33, 2004/4, p. 325-335
- Davis, M. (2007[2006]) *Le pire des mondes possibles. De l'explosion urbaine au bidonville global*. Paris, La découverte, 250p.
- Davis, M., (1997[1990]), *City of Quartz. Los Angeles, capitale du futur*. Paris, La Découverte, 393 p.
- Davis, M., (2006[1992]), *Au-delà de Blade Runner. Los Angeles et l'imagination du désastre*. Paris, Allia, 154 p.
- Derrida, J. (1996) *Echographies –de la télévision*, Paris, Galilée
- Don Mitchell (2001) Postmodern Geographical Praxis? The Postmodern Impulse and the War against Homeless in the "Post-justice" City in Minca, C. (ed.) (2001) *Postmodern Geography. Theory and Praxis*. Londres, Balckwell Publishing, pp. 57-92
- Eco, U. (1985) *La Guerre du faux*. Paris, Grasset, Le Livre de Poche-biblio, coll. Essais, 382 p.
- Jameson, F. (1991), *Posmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*, Londres, Verso, 472p. (traduction française ... en 2007) Jameson, F., (2007), *Le postmodernisme ou La logique culturelle du capitalisme tardif*. Paris, Ecole nationale supérieure des Beaux-Arts, 607p.
- Girard, R. (1990) *La violence et le sacré*, Paris, Albin Michel/Hachette littérature (collection Pluriel), 487p.
- Kitchin, R. (1998) *Cyberspace. The World in the wires*, Chichester (UK), J. Wiley & Sons, 214 p.

Klauser, Francisco. La vidéosurveillance comme mécanisme de production disciplinaire de l'espace public. Une analyse empirique et théorique : l'exemple de la ville de Genève. *Bulletin de l'Association de géographes français*, décembre 2004, vol. 81, no 4, p. 631-646

Le Goix, R., (2001) Les communautés fermées dans les villes des Etats-Unis. Aspects géographiques d'une sécession urbaine, *L'Espace Géographique*, vol. 30, n°1, pp.81-93

Lussault, M., (1993), *Images de la ville et politique urbaine*. Tours, Maison des Sciences de la Ville Ed., 415 p.

Lussault, M., (2005), « Les nouveaux territoires ». *Urbanisme*, n°1-2005

Macé, E., (2006), *Les imaginaires médiatiques. Une sociologie postcritique des médias*. Paris, Ed. d'Amsterdam, 168 p.

Maigret, E., (2005) Après le choc des cultural studies, in Maigret, E., Macé, E. *Penser les médiacultures. Nouvelles pratiques et nouvelles approches de la représentation du monde*. Paris, Armand Colin/INA, pp.17-40

McKenzie, E., (1994), *Privatopia : Homeowner Associations en the Rise of Residential Private Government*. New Haven, Yale University Press, 237 p.

Olalquiaga, C. (1992) *Megalopolis : contemporary cultural sensibilities*. Minneapolis (USA), University of Minnesota Press, 113 p.

Perrin, M. (2007) Gouvernements résidentiels privés et municipalités détournées : l'habiter comme territoire affirmé, l'habiter comme sphère d'action collective in Ecole thématique internationale co-org. PACTE Grenoble, LATTs Paris, EPFL Lausanne *Les recompositions territoriales et les transformations de l'action publique. Trois énigmes sur la construction des intérêts territorialisés ; Thème 1 : Le territoire comme ressource pour l'action collective ?* <en ligne> <http://www.pacte.cnrs.fr/IMG/html/Controverses_Perrin.html>

Raibaud, Y. (2001) Enquête sur les musiques amplifiées. In Augustin, J.-P. (dir.) *Les territoires de l'art vivant. Les lieux et les acteurs comme éléments de l'offre culturelle en Aquitaine*. Rapport de recherches, Département des Etudes et de la Prospective, Ministère de la Culture et de la Communication, pp. 66-102

Raibaud, Y. (2008) Les skates-parks : des lieux qui fabriquent l'identité masculine, communication au colloque *Périphéries urbaines entre normes et innovations. Les villes du sud de l'Europe*, Bordeaux 11-14 juin 2008, en ligne <<http://www.adcs.cnrs.fr/peripheries>>, automne 2008

Razac, O. (1999) *Histoire politique du barbelé*. Paris, La Fabrique, 111p.

Rodriguez, I. (2005) ¿"Privatopia" versus Ciudad Pública? La materialización del miedo en el espacio urbano, in Gutiérrez, O. (coord.) *La ciudad y el miedo*, VII coloquio de Geografía Urbana, Barcelona, sept. 2004, Girona, Publicacions da Universitat de Girona, pp.127-152

Soja, E.W. (2000) *Postmetropolis. Oxford, Blackwell, 440p.*

Spring, K. (2004) Behind the Rave: Structure and Agency in a Rave Scene in Bennett, A. et Peterson, R. A. (ed.) *Music Scenes. Local, Translocal and Virtual*, Nashville, Vanderbilt University Press, pp. 48-63

Staszack, J.-F., (1999) Détruire Détroit. La crise urbaine comme produit culturel. *Annales de géographie*, n°607, mai-juin 1999, pp. 277-299.

Stiegler, B. (2004) *De la misère symbolique. 1. L'époque industrielle*. Paris, Galilée, 195p.

Wacquant, L. (1999) *Les prisons de la misère*, Paris, Raisons d'agir, 189 p.

Wacquant, L. (2004) *Punir les pauvres: le nouveau gouvernement de l'insécurité sociale*, Marseille, Agone, 347 p.