



HAL
open science

Thirdspace, espaces potentiels et hyper réel : nouvelles modalités de la fuite dans l'imaginaire

Dominique Crozat

► **To cite this version:**

Dominique Crozat. Thirdspace, espaces potentiels et hyper réel : nouvelles modalités de la fuite dans l'imaginaire. Viala, L., Villepontoux, S. (dir.). Imaginaire, territoires, sociétés, Publications de l'Université Paul Valéry, p. 97-112, 2007, Territoires en mutation, ISBN : 978-2-84269-766-2. halshs-00968434

HAL Id: halshs-00968434

<https://shs.hal.science/halshs-00968434>

Submitted on 1 Apr 2014

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.

« Le monde a volontiers été exploré
comme un ensemble d'images,
sauf que cette fois-ci, avec le virtuel,
l'image est tout un monde
qui se suffit à lui-même. »
(Gauthier, 2002, 47)

***Thirdspace*, espaces potentiels et hyper réel : nouvelles modalités de la fuite dans l'imaginaire**

Dominique CROZAT, Université Paul Valéry, Montpellier 3

Poser la question de l'imaginaire, c'est nécessairement introduire une réflexion autour du réel. Pour tenter d'échapper aux sempiternelles digressions stériles et oiseuses autour de la question (réel-imaginaire, certes mais aussi réel-virtuel, réel-irréel, ...), il convient de tourner le problème et s'intéresser à la relation changeante de l'imaginaire au réel mais aussi celle des relations de l'imaginaire à l'image : il n'apparaît plus très utile aujourd'hui de distinguer l'une de l'autre car l'image, jadis considérée comme le vecteur, le médium a pris le dessus et conditionne toute imagination. Pour cela, Soja propose ainsi la notion de *thirdspace*. Mais d'autres entrées peuvent apparaître encore plus fécondes : sans chercher à être exhaustif (1), mais avec le seul désir de proposer un peu de matériel utile à la réflexion, nous allons donc essayer de développer dans un second temps à partir de deux d'entre elles : tout d'abord, la capacité du sujet à intégrer cette catégorie spécifique du virtuel dans son monde (à quoi sert l'imaginaire ?), de Bergson à Deleuze puis la reprise de Winnicott chez Belin. Enfin, nous aborderons un troisième niveau avec la production des espaces hyper réels, où, dans ce contexte, le monde se réduit quasiment à un processus de stimulation sensoriel sans lien nécessaire avec le réel.

Ainsi s'esquisse un monde où l'imaginaire cesse d'être une catégorie secondaire de la production des espaces, un sous-produit, mais en devient le moteur comme le mettent bien en valeur un certain nombre de communications présentées lors de l'Ecole d'été de géographie sociale de La Grande-Motte en septembre 2005. Une remarque d'ailleurs pour terminer cette introduction : dans les diverses communications auxquelles j'ai eu la chance d'assister, j'ai été surpris de ne plus entendre utiliser que rarement le terme de représentation ; comme si les questions d'imaginaires étaient bien trop sérieuses pour être reléguées dans cette sous-catégorie trop commode et si mal définie : les sciences humaines sont en effet engagées dans un processus qui dépasse la notion de représentation (Thrift, 1996 ; Lorimer, 2005).

Dominique CROZAT

I. L'imaginaire pour dépasser la représentation

A. Une dramaturgie plutôt qu'une représentation

Ce que Soja (1999) nomme *Thirdspace*, le *Tiers-espace* engagé dans une trialectique avec le réel et la représentation, définit les espaces où il devient difficile de déterminer ce qui ressort du réel et de l'imaginaire car en interaction permanente dans le cadre d'une expérience géo-graphique individuelle. C'est ce que visent plusieurs textes (Frédéric Léone (2), Gianluigi Giacomel ; Isabel Pato s'y réfère même explicitement).

On pourrait reprocher à Soja sa timidité : derrière l'apparente audace de bousculer ainsi des catégories aussi anciennement installées, sa trialectique n'en est pas réellement une puisque, dans ses écrits récents (je pense en particulier à ses développements dans *Postmetropolis* (2000) et sa contribution à l'ouvrage de Minca sur la diversité des praxis géographiques post-modernes (2001), il ne cesse de minorer l'importance et même ignore deux des éléments engagés dans ce débat et finalement substitue en permanence le *Thirdspace* à la représentation. Quant au réel, il reste toujours aussi évanescant et insaisissable ; s'il est parfois invoqué, c'est comme *produit* de la mise en œuvre d'un imaginaire et non origine de diverses représentations susceptibles de construire un imaginaire. L'imaginaire précède le réel, lui donne existence, c'est-à-dire sens. Soja en revient à Aristote : par la dramatisation, la mise en spectacle qu'il permet, seul l'imaginaire peut produire les conditions nécessaires à l'existence du monde ; c'est la vertu majeure du projet urbain : donner réalité à un récit virtuel au moyen d'une mise en spectacle qui le transforme en expérience individuelle pour chaque habitant.

Si la géographie a assez bien étudié la dimension collective de ces discours (Lussault, 1993 ; Mondada, 2000 ; Rosemberg, 2002) et l'émission, il reste beaucoup à faire du côté de sa réception et en particulier des modalités de son articulation avec l'expérience individuelle des individus : réception, appropriation et ré-émission. Mais cette question (3) a été bien développée par les sciences de l'information à travers la compréhension de l'expérience virtuelle et des interactions homme-machine. Laurel (1991) pousse plus que Soja l'adaptation de l'expérience virtuelle à la dramatisation aristotélicienne du monde. Son modèle (*Computers-as-Theater Perspective*) s'articule autour de huit bases qui se révèlent parfaitement adaptables à la construction des imaginaires géographiques, en particulier dans le projet urbain ; ils permettent d'envisager comment l'idéologie territoriale qu'il développe est intégrée à l'expérience personnelle de chacun :

1) Un récit dramatique : un récit conçu pour permettre de donner à l'action sens et capacité à impressionner : c'est le récit mythique qui structure l'idéologie territoriale, articulé selon Lussault (2005) en trois registres, légendaire, mise en scène du politique et géographicit .

2) Un engagement : c'est le cas bien sûr des jeux en réalité virtuelle (*Sims* ou *Second life* par exemple); mais ce peut-être plus simplement au moyen de réunions, de présentations de maquettes de futurs quartiers, de films ou ces images animées par lesquelles les promoteurs immobiliers savent donner appétence pour la vie rêvée dans l'immeuble où ils cherchent à vous vendre un appartement. Ainsi, le lancement du projet d'une troisième ligne de tramway à Montpellier est évoqué comme une « expérience » individuelle et collective.

3) Une intensification en sélectionnant, arrangeant et représentant des événements pour intensifier l'émotion : le tourisme et les loisirs, la télévision savent particulièrement bien exploiter ce registre (Perrot, 1997).

4) Une compression par élimination ou dissimulation des facteurs non pertinents, par exemple l'objet économique qui le sous-tend : les centres commerciaux deviennent alors des « lieux de vie » pour masquer leur fonction principale (Lopez Lévi, 1999).

5) Une unité d'action : une solide action centrale qui met à part les incidents reliés à cette action ; cela suppose aussi des connexions causales claires entre les événements : comme à la télévision ou au cinéma, le monde doit devenir limpide et évident et souvent aussi très sécurisant (Spring, 2004 ; Reynaud, 2006).

6) La fermeture : les projets urbains affichent toujours leur échéance comme une information essentielle. En fournissant un point final, limite spatiale ou temporelle, on vise à une satisfaction cognitive tout autant qu'émotionnelle, ce qui permet ainsi la catharsis. La limite d'action des municipalités ou des intercommunalités est fréquemment et fermement rappelée (possibilité d'accès, prix des billets de bus ou d'autres services urbains). Dans les mises en spectacle festives du territoire, cette frontière ne cesse d'être invoquée, qu'il s'agisse de la bagarre dans les bals (Crozat, 1998) ou des sarcasmes au loto (Crozat, 2006a).

7) Une taille définie, un gabarit : en limitant donc la durée ou la zone de compétence d'une action, on favorise la satisfaction esthétique et cognitive pour construire le microcosme (Crozat, 2005b). C'est l'affichage des cartes d'intercommunalités, aussi complexes, illogiques, décontextualisées ou incomplètes soient-elles, pour produire une finitude.

8) Une volonté de mise en suspens de l'incrédulité qui va permettre l'engagement émotionnel et cognitif : pas de projet urbain sans une solide promotion qui vise à rendre évidents les choix proposés. Mais leur intérêt n'est pas seulement limité à ce marketing : c'est aussi la volonté de susciter adhésion à l'idéologie qui doit permettre la réalisation de ses objectifs ; l'implication des habitants a pour finalité de rendre le discours performatif par la relecture individuelle des expériences à l'aune de ce projet (4).

Au-delà du projet urbain, le modèle peut fonctionner avec d'autres objets jusqu'à l'hyper réel évoqué plus loin: de la scène rock aux repas dansants associatifs ou aux écomusées, il permet d'insérer les constructions collectives (5) dans

Dominique CROZAT

l'expérience des individus (6), conférant ainsi aux imaginaires spatiaux une plus grande plasticité pour construire une remise en ordre personnelle du monde.

B. Tout imaginaire est politique

Cette mise en scène de l'expérience des lieux produit un système d'images qui finit par avoir sa propre autonomie vis-à-vis d'autres systèmes de représentations du même espace : *Alice*, le dernier film de Marco Martins (2004) s'inscrit ainsi en décalage avec les icônes les plus traditionnelles de Lisbonne. Un père cherche sa petite fille disparue dans la ville ; il la traque par l'image, celles de l'enfant – des *flyers* et affiches qu'il promène partout dans l'indifférence – mais aussi de Lisbonne, grise et anonyme – des caméras qu'il plante un peu partout dans les lieux fréquentés (carrefours, gares du métro, etc.) et qui donnent des images glauques en noir et blanc –. Le réalisateur explique que, faute de moyens financiers conséquents pour payer des figurants, beaucoup de scènes furent tournées *in vivo* dans la rue à l'insu des passants qui participèrent ainsi à la réalisation du film. C'est le cas de celle où l'acteur déambule dans la foule avec une affiche d'Alice. L'équipe s'est alors interrogée sur l'éventualité qu'un passant s'arrête et questionne l'acteur ; on décida d'improviser si le cas se présentait. En quatre jours de tournage, cela n'est jamais arrivé. Ainsi, Lisbonne apparaît loin des clichés de tram ou de fado...

Mais Soja emprunte aussi à Lefebvre l'idée selon laquelle le Tiers-espace est une sphère différente de l'existence, de la spatialité profonde (réelle) de la vie. La communication d'Isabel Pato montre ainsi que sa mise en valeur tourne essentiellement autour des pratiques émancipatrices, d'une quête de solutions politiques à de nombreux problèmes d'inégalités et d'oppression, aux problèmes sociaux auxquels ils sont confrontés. Le *thirdspace*, produit en permanence par l'individu et les groupes, devient une projection dans une sphère différente de l'existence. On peut donc le concevoir comme une émancipation hors des turpitudes du réel à l'origine d'une partie de nos pratiques spatiales, de nos choix mais qui revient à ce réel pour l'améliorer ou pour simplement exister : la Bretagne présentée par O. Goré ou la val de l'Ebre tortosan chez C. Guiu. En ce sens, la notion de projet urbain répond à cette trialectique et correspond bien à ce type d'utopie pragmatique en prolongeant Lefebvre.

L'image contribue donc à la production des normes spatiales. Nous allons pourtant voir que, tant l'idée d'espace potentiel que le processus d'hyper réalisation, anéantissent cet ordonnancement, légitime mais trop facile, pour instituer la confusion : comment et surtout pourquoi l'individu parvient-il à articuler l'acquisition d'un imaginaire produit socialement à ses propres projets et stratégies ?

II. L'expérience du monde

Pour revenir à la question du réel, les éléments qui précèdent rendent trop binaire la conception dualiste de Bergson. Il a cependant le mérite d'avoir amené à prendre en compte le temps : pour lui, le présent est concret, c'est-à-dire *actuellement* réel, et donc probable. Il s'oppose au virtuel, un réel idéal possible, une pure abstraction, imaginaire ou concept. Sur la même base proustienne, Deleuze (1991) développe à partir de l'idée bergsonnienne selon laquelle nous établissons un lien entre stimulus et réponse qui rend possible le souvenir d'expériences pour intégrer la multiplicité de nos mondes dans le flux unifié de la durée, les rendant possibles et supportables. On reviendra sur cette idée avec Belin. Un examen complet requiert l'analyse des deux faces d'un objet ou d'une situation : « les objets deviennent le point d'indiscernabilité de deux images distinctes, actuelle et virtuelle » (Deleuze, 1985, 204) ; on retrouve-là Soja. Les sujets conscients peuvent faire basculer le virtuel (et l'imaginaire en fait partie) vers une séquence en devenir. L'utilisation *active* de cette aptitude permet à Deleuze d'y voir la capacité du sujet – mais pour nous aussi des sociétés territorialisées – à construire une différence et trouver une communauté dans la différence. Dans les mêmes logiques, Butler (1990) voit dans cet imaginaire partagé la base de la performativité entendue comme une « citation créative ». La fiction collective devient essence du réel.

Deleuze va plus loin puisqu'il propose de considérer le virtuel bergsonien comme totalement réel et centre son propos autour de sa capacité d'actualisation. Ce processus d'actualisation devient le point nodal de la création du monde et permet la performativité de l'image; l'actualisation rompt le lien avec la ressemblance et permet l'incarnation permanente, la subjectivisation, l'identité, singulière ou collective.

Cela permet à Lévy (1991) de rompre avec Bergson (le devenir ne peut être appréhendé que subjectivement) et réarticuler devenir et événement, entendu comme concrétisation de l'imaginaire, virtuel. Reprenant Guattari (1992), il s'intéresse aux processus de virtualisation qui deviennent une recherche créative à l'origine des formations culturelles. Par ailleurs, pour Shield (2003, 32), cette virtualisation est une modélisation pour comprendre et réagir aux événements du quotidien dans des sociétés où les événements lointains ont un impact local.

Fuir l'anxiété du réel et s'adapter au monde. Pour le pédiatre Winnicott, l'imaginaire ne s'oppose plus vraiment au réel. Il devient un moyen pour fuir l'anxiété du réel, une série de biais et de combinaisons, la mise en place d'un dispositif d'adaptation technologique du monde entendu comme regard sur le monde. Par ailleurs, la question de la relation à la technique est facilitée car le sujet est appareillé de manière sans cesse plus sophistiquée, en particulier au moyen des images : la diffusion des systèmes de cartographie embarqués dans les voitures l'illustre parfaitement par la sécurisation que procure le lien avec les univers

Dominique CROZAT

familiers au moyen du GPS, aussi illusoire soit-il : la carte ordonne le monde et il est possible de répéter l'opération.

Belin (2002) reprend à Winnicott l'idée que ce sujet produit des images de plus en plus sophistiquées, conçues dès l'origine comme des machines performatives (elles ont pour fonction d'admettre le réel mais aussi de le modifier). Si on aborde la dimension sociale de la question, ce sujet n'est pas un « idiot culturel » (Garfinkel) : il développe des stratégies d'adaptation permanente de ces images à l'évolution de son réel, ou plutôt des divers niveaux de réel à la construction desquels il collabore. On retrouve cette potentialisation du réel (Winnicott) au moyen de la mise au point d'une « logique dispositive » de l'expérience ordinaire réactualisée en permanence chez Derrida (1972 ; 1990) ou Butler (1990) ; je préfère l'intituler la manipulation des icônes (voir infra). Elle concerne en fait toutes les images mais dans un tel processus, l'image devient nécessairement icône : ce processus créatif collectif réfère et réagit, devient performatif et rend le monde habitable ; signe ou système de signes, l'image de l'imaginaire construit en effet un espace potentiel (Watzlawick, 1998) nécessaire dans le sens où cela permet de fuir la sauvagerie du réel. La multiplication des outils de construction, modification, diffusion des images fournit des prothèses identitaires (7) et valide ainsi la pertinence de la méthodologie de la *photo elicitation* proposée par I. Pato.

Cette dimension est parfaitement mise en valeur à travers la présentation de l'échographie fœtale (A. Fournand) pour construire une spatialité corporelle : l'introduction de l'image a permis une mise à distance de la mère par rapport à son futur enfant qui participe ainsi de l'élimination d'une part d'ombre majeure dans nos sociétés. Nous sommes dans une écologie du sujet appareillée, d'un sujet dont les limites entre corps et *self* sont confuses (Pile et Thrift, 1995). Mais pour Stiegler (1994 ; 2004) ces recours compulsifs à la technique et la multiplication des référencements imaginaires génèrent une complexification de la structuration des identités insurmontable par l'individu. Car, pour qui ne tient pas compte de la dimension de l'expérience géo-graphique (Thrift, 1996), l'espace potentiel de Belin n'a rien d'immédiatement géographique au premier abord : il est dans cette marge indécise entre l'interne, l'intimité des âmes et l'externe, objectivation impossible d'un monde à domestiquer. Mais, outre qu'il permet de renouveler la conceptualisation du doublet espace de vie-espace vécu, il devient immédiatement géographique quand on mesure combien l'imaginaire spatial des villes est lui-même ancré dans un tel entre-deux qu'illustre le débat contemporain autour de l'espace public face à la tentation du repli dans une ville fermement ségréguée en flots identitaires (quartiers ethniques, de genre, *cerradas* ou *gated communities*), la privatopia (Rodriguez, 2005).

Si on conçoit l'imaginaire comme la manipulation des images (8), l'interaction devient alors non seulement l'ensemble des interrelations suscitées par l'action des individus et des groupes mais aussi la négociation permanente de ce que chacun est prêt à accepter du monde, entendu comme réel médiatisé.

L'interaction est donc médiation du monde à mon expérience, enrichissement de cette expérience et, en retour, action sur le monde.

Si on imagine donc à la fois un axe de *réalisation* entre le possible et le réel et un axe d'*actualisation* entre l'idéal et l'actuel, l'imaginaire m'apparaît relever du second. La capacité performative de l'actualisation nous amène alors à repenser les relations identitaires, caractéristiques du processus de réalisation (Butler, 1990; Brown, 2002). Qu'il s'agisse du couronnement d'un roi (Shield, 2003) ou de « la fête de la ruralité » dans une commune périurbaine, il s'agit toujours d'un même processus de transformation dans lequel les attitudes sociales évoluent d'un statut à un autre à travers un rituel très élaboré.

Plus que la question du rôle des outils technologiques médiatisant l'imaginaire (ce que le sens commun nomme le virtuel), il importe donc d'envisager la dimension *spirituelle* de l'imaginaire traditionnel pour « définir l'imprévisible en divinisant l'invisible » (Shield, 2003, 33). Deleuze (1985, 216-220) évoque l'actualisation comme une dramatisation qui met en œuvre une simulation plutôt qu'une copie de l'image originale. Cette « contraction » des virtualités survient à travers un saut taxinomique plutôt qu'en continuité avec l'original. C'est l'idée développée par Baudrillard.

III. Vertiges hyper réels

Dans les sociétés développées (9), l'importance prise par les communications sous environnement virtuel (10) multiplie les situations de confrontation et instruit une confusion entre ces catégories d'imaginaire et de réel qui dépasse largement ces seuls domaines et surtout la lecture habituelle qu'on en fait, très technique pour éviter de la penser. On peut donc aller plus loin et évoquer la performativité absolue de l'hyper réel, quand l'imaginaire *devient* le réel : « Aujourd'hui l'abstraction n'est plus celle de la carte, du double, du miroir ou du concept. La simulation n'est plus celle du territoire, d'un être référentiel, d'une substance. Elle est la génération par les modèles d'un réel sans originalité ni réalité : hyperréel. Le territoire ne précède plus la carte, ni ne lui survit. C'est désormais la carte qui précède le territoire – *précession des simulacres* –, c'est elle qui engendre le territoire. » (Baudrillard, 1981, 10).

La maîtrise tant par l'individu (sujet et acteur) que les organisations auxquelles il participe des processus de médiatisation fait que la production des espaces est pensée dès l'origine en fonction des vecteurs par lesquels ils seront diffusés et en fonction des codes et normes imposés par les médias dominants : ainsi, assumées en tant qu'identité, l'altérité raciste et l'inégalité sociale deviennent ethnicité dans les banlieues françaises au fur et à mesure que ces dernières se conforment aux modèles diffusés depuis les Etats-Unis à travers les clips musicaux ou publicitaires et les films de rap (Crozat, 2005a) ; pourtant les contextes (origine géographique des parents, culture, situations légale des ado-

Dominique CROZAT

lescents concernés, etc.), les situations (peu d'effet *donuts* (11) en France) ou les paysages (grillages et tas d'immondices au milieu d'immeubles en briques ruinés, plans des quartiers) sont objectivement différents de part et d'autre de l'Atlantique. Mais, partout en Europe, on construit depuis une dizaine d'années des *Street games* à l'américaine et cernés de grilles ; le discours très performatif de la campagne électorale de 1995 de l'actuel président de la République au sujet de la « fracture sociale » autant que les récentes émeutes de ces quartiers ont mis en valeur l'importance de certains de ces clichés dans l'imaginaire collectif : pas un reportage sur la question qui ne joue de la nuit et des éclairages urbains associés à la violence : pourtant, au-delà du constat de leur fréquente insuffisance, on peut remarquer que la durée de la journée n'y est pas plus courte que dans le rural, rarement médiatisé de nuit. De même, les *Street wears* (12) réfèrent à ces paysages nocturnes pour valoriser des vêtements blancs conçus d'abord en fonction de peaux exclusivement noires, etc.

Aujourd'hui, cette façon de mettre en œuvre les imaginaires à travers des productions médiatisées s'est généralisée : écomusées, fêtes de la ruralités ou de la batteuse sont tout autant codés ; ils attirent une population parfois réellement rurale et même agricole qui vient y chercher une réalité qu'elle ne retrouve pas dans le réel qu'elle vit en permanence et pour adapter ce dernier : l'expérimentation envisagée par Soja devient alors une simulation qui se substitue à l'expérience du quotidien vécu qu'on s'efforce alors de conformer à ces clichés. Plus largement, on conçoit la moindre fête locale en fonction de sa médiatisation : devenu en une dizaine d'années un des jours de fêtes majeurs en France, la fête par excellence des périphéries pavillonnaires, le Téléthon est conçu, jusqu'au niveau local le plus immédiat en fonction de sa médiatisation espérée, même s'il s'agit d'une diffusion dans la rubrique communale du quotidien régional ou, au mieux, une rapide mention sur les ondes de la Radio France Bleue locale. Dans cette logique, le réel n'existe qu'en tant qu'événement médiatique : il n'est pas surprenant que certains événements puissent être niés lorsqu'on qu'on n'en dispose pas d'images.

Ainsi au cœur du processus, l'image devient son propre simulacre personnel et masque l'absence de réalité. « L'hyper réel est le concept d'une géographie simulée. » (Rodaway, 1994). C'est bien la question centrale que posent l'utilisation de ces images du monde (je pense en particulier à celles évoquées ici par Anne Fournand ou Benjamin Soulet) : plus que de spatialité, il s'agit de poser « la présence » de l'absence (Missonnier et Lissandre, 2003), matérialisation d'affects, de désirs, d'aspirations ou objectivation des imaginaires spatiaux. L'hyper réel, ou plutôt le processus d'hyper réalisation, c'est le monde fait à la mesure d'un imaginaire aliéné par l'image. Mais cette urgence permanente du désir d'image pour tenter d'effacer le vide d'un quotidien dé-réalisé par l'omniprésence de ses médiatisations tout autant que la capacité généralisée à maîtriser le discours médiatisé suscitent toutes les manipulations : l'image n'est définitivement plus une simple et naïve représentation ; elle subjugué l'imaginaire et s'est substituée au réel.

IV. La manipulation des images

A partir des développements qui précèdent, il est possible d'essayer de poser quelques éléments autour de la question centrale des usages et acteurs de l'image. Avant les développements récents évoqués dans les pages qui précèdent, deux types successifs d'images de la ville étaient distingués (Génestier, 1988).

Tout d'abord, les images mentales, perçues et vécues, permettent l'appréhension et l'appropriation des réalités matérielles de la ville par les citoyens. La prise en compte de ces images en tant que connotations n'est pas nouvelle, de Chombard de Lauwe à Lynch, chez les géographes humanistes et même Lefebvre ou Vant qui – pour faire rapide – tentent d'articuler ces approches au structuralisme. Ces figures spatiales et leurs connotations alimentent l'identité attribuée à un lieu comme la pratique quotidienne de leur environnement par les individus et les groupes ; elles peuvent donc apparaître comme les modalités de subjectivation des individus et des groupes face au réel. Dans cette configuration, l'image dote d'une valeur symbolique et pratique des dispositifs bâtis et permet de s'affranchir des seuls déterminants structurels dans la production de l'espace. Cette approche par la psychologie sociale et cognitive, la sémiotique se veut une analyse de *valeurs*, en particulier des formes sensibles, de représentations sociales, une perspective comportementaliste qui s'intéresse aussi aux modalités de perception et d'usage des agencements urbains. Elle implique souvent un passage par le *micro* : micro-objets, micro-espaces, micro-groupes voire individus.

Nous avons vu plus haut que cela a débouché depuis deux décennies sur l'approche par les « images de la ville » qui doit son succès au travail sur les connotations attribuées à un quartier, au prestige d'une ville à travers des reprises d'informations, la renommée de travaux d'architecte, d'équipement ou de manifestations culturelles. De Burgel (1993) à Lussault (1993) puis Rosemberg (2000), cette approche accompagne le développement des stratégies de marketing urbain, appelé à gauchir les politiques publiques privilégiant la communication devenue objectif essentiel du projet urbain : la ville est en compétition économique avec d'autres et on privilégie « l'image à vendre » (Lille, 1999). C'est le triomphe de la sémiotique à qui on attribue la capacité de modifier les perceptions, affects et comportements sociaux ; le citoyen usager et producteur de la ville de la première approche devient souvent le spectateur de cette mise en image pensée pour lui par des experts en communication et prête à consommer. C'est le retour triomphal du formalisme mais avec des limites que pointent Ornella Melendez et Caroline Lenoir.

Depuis quelques années, on dépasse une approche qui, de prime abord, semble essayer de combiner les deux logiques et privilégier leurs interrelations. Le discours de l'acteur public (édiles comme agents immobiliers, commerçants, scientifiques, etc.) est considéré comme insuffisant pour traduire et infléchir les aspirations et les usages des populations qui conservent une autonomie à prendre

Dominique CROZAT

en compte. En même temps, cette ville médiatisée et standardisée à l'extrême plaît à un public formé par les médias, à la recherche de repères et qui fait évoluer ses pratiques en conséquence tandis que les pouvoirs publics adaptent les lieux, souvent en fonction des usages pour respecter la diversité des souhaits d'une *urbanité flexible* en redéfinition permanente (Augustin et Latouche, 1998). La perception des limites de la sémiotisation de l'action publique nuit souvent à l'image des élus (toute politique est perçue comme réduite à la seule communication) mais n'arrête pas la médiatisation croissante de la vie quotidienne : un bouquet de séries américaines (13) mondialement diffusé décline ainsi une image standardisée et déconnectée de toute réalité de chacune des villes abordées. La répétition (toutes les sept à dix minutes) d'une image aérienne de la *skyline*, une icône donc, est sensée permettre l'individualisation de cette abstraction urbaine.

Si on admet l'idée que le visuel est devenu hégémonique dans un processus de transformation de l'expérience géographique au moyen d'une dictature de l'œil culturellement instituée, les images technologiquement intermédiées (14) se substituent au dialogue multi sensoriel réel avec l'environnement physique. « Cette transformation est la plus évidente dans les environnements clos et contrôlés des parcs à thème et les géographies virtuelles générées par le cinéma, les jeux vidéos ou la télévision, mais, même hors de ces espaces il est possible d'observer une sorte de postmodernisation de l'espace ainsi l'Albert Dock à Liverpool ou The Shambles à York, dans lesquels le visuel est dominant dans le contenu et la coordination des géographies sensorielles. » (Rodaway, 1994, 160). L'enjeu de cette hyper réalisation du monde est bien là : la prodigieuse diversification des moyens techniques de production des images converge avec la capacité à nous faire croire qu'image et imaginaire se confondent, que cet imaginaire encadré dans des codes stricts est devenu un processus autonome de construction du monde dégagé des turpitudes stériles du réel : plus réel car plus satisfaisant que le réel. Si une patrimonialisation réussie permet de photographier sans fil électrique un monument (1^{er} niveau), la reconstruction de ce même monument permet de l'adapter aux modalités pratiques du début du XXI^e siècle, c'est-à-dire le consumérisme (2^e niveau). Mais cela permet aussi d'envisager un troisième niveau : la construction *ex nihilo* d'un patrimoine, culturel, historique ou paysager, n'ayant jamais vraiment existé, mêlant époques ou milieux dans une version simplifiée et facilement consommable par le plus grand nombre : c'est ainsi le cas de la réinvention régulière de la musique bretonne et de la Bretagne en général (Bertho, 1980).

Le cas de Montpellier est intéressant. Pour remédier au handicap supposé d'être la seule parmi les villes importantes de la côte méditerranéenne Française à avoir été fondée après l'Antiquité (fin du X^e siècle), elle a développé une politique de création patrimoniale très novatrice. Depuis vingt ans, une trentaine de rues, une quinzaine d'édifices majeurs nouveaux ont été dotés de noms faisant référence à l'Antiquité et sa culture ; s'y ajoutent des choix architecturaux néo-classiques pour un certain nombre d'édifices appelés à porter l'image de la ville.

Ces références sont concentrées dans la partie de la ville (Antigone, Odysseum) où la municipalité s'est efforcée de construire une nouvelle centralité prolongeant l'ancien centre médiéval (Ecusson) et ses expansions du siècle dernier. Par ailleurs, ce processus de désignation a progressivement gagné d'autres acteurs : une vingtaine de résidences ou d'immeubles de bureaux, une dizaine de restaurants et autres commerces affichent les mêmes fausses origines, dans Montpellier mais progressivement aussi l'agglomération proche. Il s'agit bien d'un projet d'hyper réalisation destiné à doter la ville d'une histoire facile à consommer : les frontons de Bofill font face à une rangée de restaurants et bars installés dans de pseudos temples tandis qu'Odysseum est d'abord une zone commerciale et de loisirs.

Le plus souvent cette « disneyfication du monde » (Eco, 1985) permet ainsi d'échapper aux turpitudes d'un réel parfois trop lointain, sinon malpropre, malcommode, ou, le plus souvent, peu rentable. Grâce à leur reproductibilité aisée, ces espaces ne concernent plus seulement les lieux de loisirs (Centerpark par exemple) mais également les centres commerciaux (Lopez Levi, 1999) et tous les lieux de la vie quotidienne, calibrés par la télé réalité qui apprend à les utiliser (15). Le *spect'acteur* peut y *expérimenter* une ubiquité sans risque qui nous pose en tant que géographe la question de la pertinence des jeux d'échelle en résolvant la question posée par Giacomel : la cartographie de l'internet, et dorénavant aussi de tous les espaces d'une vie quotidienne imaginée, devient possible mais binaire, une fois sortie du plan : tout ce qui existe médiatiquement est *ici* (dans ce point central). Le reste, l'étranger, le non-hyper réalisé n'existe pas et est donc renvoyé à un « là-bas », un ailleurs indistinct sans conséquence. Ce modèle microcosmique élémentaire (Crozat, 2005b) propose d'intercaler un espace tampon constitutif de l'ici, en général qualifié sous le terme générique et trompeur (Gautier, 2002, 32) d'*environnement* : « on perçoit mieux maintenant l'importance théorique et pratique majeure de cette notion, nouvelle « surface » qui annule la séparation classique de position, d'instant et d'objet, ainsi que la traditionnelle partition de l'espace en dimensions physiques, au profit d'une *configuration instantanée*, ou presque, où l'observateur et l'observé sont brusquement couplés, confondus et enchaînés par un langage codé d'où l'ambiguïté de l'interprétation des formes-images représentées, ambiguïté qui rejoint, remarquons-le celle des medias audio-visuels, en particulier de la télévision en direct et de l'incertitude de situation des images télévisées ainsi que de la géométrie de leur retransmission et ceci malgré l'utilité de la théorie des réseaux » (Virilio, 1984, 63).

Conclusion

Sans négliger, les importantes hiérarchies socio-économiques entre producteurs et consommateurs d'images, la « transformation des processus de symbolisation, d'association, d'abstraction et de réattribution sont évidentes dans

Dominique CROZAT

l'émergence de ces géographies contemporaines visuellement dominées, mais le jeu de figures qui démarquent spécifiquement la transformation (ou hyper-réalisation) de la vision s'élargit. Ces figures récurrentes semblent caractériser un monde hyper-visible. Son paradoxe, c'est qu'il est de plus en plus apparent, tout est visible et cependant étrangement caché à la vue, ce qui revient à dire que l'hyper réel aliène l'individu d'une complète (et libre) participation à un monde géographique. » (Rodaway, 1994, 162).

Cela débouche sur les importantes inégalités et dangers politiques que génèrent ces nouveaux modes de production de l'image (Crozat, 2006b). C'est l'enjeu majeur tant parce que la technicité et les investissements importants nécessités construisent un monde très inégal, mais surtout par les développements dans le domaine du contrôle des populations que permettent ces imaginaires : un monde où la peur est la principale régulation politique abandonnant ainsi à des experts en communication et en sécurité une partie des prérogatives que la démocratie conférait aux citoyens. Nos sens sont manipulés pour générer des expériences géographiques réalistes. Combiné au recours à un éternel présent, cela supprime toute possibilité de référence à la culture. En effet, alternative opérant en parallèle avec le réel (Castells, 1998), le virtuel s'origine dans l'illusion d'interaction (ainsi l'*avatar* des jeux électroniques). En tant que perfection aristotélicienne du réel (Doel et Clarke, 1999, 268), l'hyper réel affirme inutile tout débat. C'est la violence majeure de nos sociétés : la double volonté de transparence totale et de perfection, l'incapacité à la totalisation (Laurel, 1991 ; Doel et Clarke, 1999, 273) menacent la permanence de la *topolitique* de Derrida (1996) : l'organisation de l'espace et du temps du deuil, la relation à l'Autre, etc., ne sont plus pensées ; c'est l'essence même du politique qui est en jeu. Aussi l'*en-jeu* est la réappropriation politique des imaginaires et des moyens de production des images.

Plus largement, sous l'influence de développements déjà anciens dans les pays anglo-saxons l'approche géographique du discours s'adapte, se complexifie, se diversifie, abordant de nouveaux niveaux d'échelle, jusqu'au corps, de nouveaux objets, s'efforçant de mieux articuler la relation entre le discours et la représentation, elle-même contestée. En effet, s'impose l'idée d'une géographie de la non-représentation (Thrift, 1996), un dépassement de la représentation (Lorimer, 2005) : la production d'une identité des lieux est la seule utilité du discours (incluant des pratiques situées socialement et spatialement), « une présentation plutôt qu'une représentation ».

Comment donc prendre en compte aujourd'hui dans toute leur complexité, tant la dimension cognitive, entendue dans son acceptation la plus large, que la permanence de structurations solides de l'imaginaire ou la forte capacité performative des images, ainsi que l'habileté des individus à jouer d'elles? Il s'agit là d'un agenda majeur pour les sciences humaines, en particulier la géographie. Y répondent les projets d'une *géographie totale* (Thrift, 1996 ; Viala, 2006) : au-delà de leurs seules structurations éminentes, discours, cheminements et imaginaires

doivent être pris en compte afin de nourrir la réflexion. C'est un processus qui consiste à « visiter le sujet en le cernant de tous côtés, à partir des positions que chacun occupe pour constituer le champ. » (Mathy, 1993 in Thrift, 1996, 4).

À partir de là, il ne saurait donc être question de proposer mieux qu'un premier brouillon, un agenda, à peine une mise au clair des objectifs ; mais l'ampleur de bon nombre de communications présentée durant l'Ecole d'été de géographie sociale montre bien qu'un changement majeur, une révolution tranquille de la géographie française est en cours afin de la faire sortir de ses horizons étriqués et peu ambitieux.

« Ces images [sont] intermédiaires entre l'acte (l'exhibition) et nos imaginaires, sont les enjeux du travail de déconstruction qui commence. » (Bancel et Blanchard, 2002, 425).

Notes

- (1) Pour cela, on consultera avec profit le dernier ouvrage de Legros, P., Monneyron, F., Renard, J.-B., Tacussel, P. (2006), *Sociologie de l'imaginaire*, Paris, Armand Colin, coll. « Coursus-sociologie », 236 p.
- (2) Ayant déjà publié par ailleurs les résultats de cette recherche, l'auteur a préféré s'abstenir ici. Le propos de sa présentation orale n'en demeure pas moins pertinent. Leone, F., Lesales, T. (2006) « Des cartes pour gérer le risque volcanique à la Martinique (Antilles françaises). De l'aléa aux représentations collectives des espaces menacés », *Revue Internationale de Géomatique* (sous presse).
- (3) Centrée autour des questions de réception, d'éducation et d'apprentissage (Mc Lellan, 2003).
- (4) Insérer les projets individuels (qui, de toutes manières, auraient existé) dans le projet collectif devient une évidence : mon réel prend place dans l'imaginaire collectif, j'existe par référence à celui-ci.
- (5) Jusqu'aux structurations majeures de la société ? C'est en tous cas, ce que pense Butler (1991). Ce serait le seul moyen de dépasser certaines limites pointées par Harvey pour qui intégrer la complexité géographique mondiale comme expérience vécue des individus ne serait qu'un simulacre.
- (6) Il serait ainsi intéressant de l'utiliser pour relire les émeutes urbaines françaises de novembre 2005.
- (7) C'est en ce sens qu'on peut comprendre pourquoi les adolescents anglais et maintenant français filment leurs agressions dans la rue.
- (8) Mais on peut aussi tout simplement parler de culture...
- (9) Mais cette formule consacrée apparaît décalée car aujourd'hui c'est l'ensemble des sociétés humaines qui sont peu ou prou concernées. La différenciation tient à l'intensité du processus d'hyper réalisation des sociétés, pas dans sa nature même.
- (10) Raccourci pour rendre les expressions anglo-saxonnes *computer mediated communications* et *digitally virtual environment*.
- (11) Staszak (1999).
- (12) Lignes de vêtements conçues pour une population plutôt étrangère à ces quartiers de périphéries, en permanence dans l'allusion à un univers que ne fréquentent guère ceux qui les portent. La citation réfère à des codes qui sont exclusivement ceux des clips vidéos de rap.

Dominique CROZAT

- (13) *Les experts* (le titre étant décliné commercialement *Les experts-Manhattan*, *Les experts-Miami* ou *Las Vegas* selon les épisodes).
- (14) Ou « thèmes » chez Rodaway (1994).
- (15) C'est la différence essentielle entre la télé-réalité contemporaine et les zoos humains de jadis (Bancel et al., 2002) : à la différence des émissions de Nicolas Hulot (Perrot, 1997), les villages africains du Bois de Vincennes n'ont jamais eu la prétention de modifier les sociétés qu'ils étaient censées représenter.

Bibliographie

- AUGUSTIN, J.-P., LATOUCHE, D. (1998), *Lieux culturels et contextes de villes*, Bordeaux, MSHA, 214 p.
- BANCEL, N., BLANCHARD, P., BOETSCH, G., DEROO, E., LEMAIRE, S. (2002), *Zoos humains. De la Vénus hottentote aux reality shows*, Paris, La Découverte, 480 p.
- BAUDRILLARD, J. (1981), *Simulacres et simulation*, rééd. 1995, Paris, Galilée, coll. « Débats », 233 p.
- BELIN, E. (2002), *Une sociologie des espaces potentiels. Logique dispositive et expérience ordinaire*, Bruxelles, De Boeck, 291p.
- BERTHO, C. (1980), « L'invention de la Bretagne. Genèse sociale d'un stéréotype », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n° 35, novembre, p. 45.
- BROWN, M.P. (2000), *Closet Space. Geographies of metaphor from the body to the globe*, Londres, Routledge, 170 p.
- BURGEL, G. (1993), *La ville aujourd'hui*, Paris, Hachette, coll. « Pluriel ».
- BUTLER, J. (1990), *Gender trouble : feminism and the subversion of identity*, New York, Routledge.
- CASTELLS, M. (1998), *La société en réseaux*, Paris, Fayard.
- CROZAT, D. (1998), *Géographie du bal en France. Diversité régionale. Production culturelle de l'espace local. Acteurs*, thèse de doctorat, Université Lyon II Lumière, 400 p., ann. <en ligne> <http://demeter.univ-lyon2.fr:8080/sdx/theses/lyon2/1998/dcrozat>
- CROZAT, D. (2005a), « Building of an ethnic identity by fetes in Bordeaux, France: from cultural to social; Folklore, identities discourses and segregation », in J.M. Malheiros, L. Fonseca (dir.), *Atelier Immigrants And Urban Peripheries: The Dynamics Of People And Place*, 10th International Metropolis Conference, Toronto, octobre.
- CROZAT, D; (2005b), Au commencement était la frontière... Contextes frontaliers et microcosmes, in C. Bouquet, et H. Vélasco, *Tropisme des frontières. Approche pluridisciplinaire*, tome 1, Actes du colloque *Frontière, frontières...*, Bordeaux, 25-26 février 2004, Paris, L'Harmattan, coll. « Géographie et Cultures », pp. 43-52.
- CROZAT, D. (2006a), *L'infinie reconstruction du village à travers ses fêtes. L'étude des sorties (bals et lotos) met en valeur la permanence de deux niveaux de structuration territoriale ancrés dans les mentalités*. <en ligne> sur HAL-SHS, <http://halshs.ccsd.cnrs.fr>
- CROZAT, D. (2006b), « Violência dos espaços hiper reais », in P. Joron (dir.), *Comunicações da violência, Violências da Comunicação*, *Revista Famecos*, n° 29, Porto Alegre (Brésil), PUCRS, avril, pp. 45-54.

- DELEUZE, G. (1985), *Différence et répétition*, Paris, PUF, 409 p.
- DELEUZE, G. (1991), *Le Bergsonisme*, Paris, PUF, 119 p.
- DERRIDA, J. (1972), *La dissémination*, Paris, Le Seuil, 410 p.
- DERRIDA, J. (1990), *Limited Inc*, Paris, Galilée.
- DERRIDA, J. (1996), *Echographies – de la télévision*, Paris, Galilée.
- DOEL, M., CLARKE, D.B. (1999), « Virtual worlds : simulation, suppletion, s(ed)uction and simulacra », in M. Crang, P. Crang, J. May (eds.), *Virtual Geographies : Bodies, Space and Relations*, New York/Londres, Routledge, pp. 261-283.
- ECO, U. (1985), *La Guerre du faux*, Paris, Grasset, Le Livre de Poche-biblio, coll. « Essais », 382 p.
- GAUTHIER, A. (2002), *Le virtuel au quotidien*, Belfort (France), Circé, 207 p.
- GÉNÉSTIER (1988), entrée « Images », in F. Choay, P. Merlin (dir.). *Dictionnaire de l'urbanisme et de l'aménagement*, Paris, PUF, ed. 1996.
- GUATTARI, F. (1992), *Chaosmose*, Paris, Galilée coll. « L'Espace critique », 186 p.
- LAUREL B. (1991), *Computers as theater*, Reading, MA, Addison Wesley.
- LÉVY P., (1991), *L'idéographie dynamique*, Paris, La Découverte.
- LÓPEZ LEVI L., (1999), *Centros comerciales: espacios que navegan entre la realidad y la ficción*, México, Editorial Nuestro Tiempo.
- LORIMER, H. (2005), « Cultural geography : the busyness of being "more than representational" », *Progress in Human Geography*, 29, 1, pp. 83-94.
- LUSSAULT, M. (1993), *Images de la ville et politique urbaine*, Tours, Maison des Sciences de la ville.
- LUSSAULT, M. (2005), *Les nouveaux territoires*, *Urbanisme*, n° 1.
- MISSONNIER, S., LISANDRE, H. (dir.) (2003), *Le virtuel : la présence de l'absent*, Paris, EDK éditions, 264 p.
- MONDADA, L. (2000), *Décrire la ville, la construction des savoirs urbains dans l'interaction et dans le texte*, Paris, Anthropos, coll. « Villes », 284 p.
- PERROT, M.-D. (1997), « Du vrai-faux au virtuel : mondialisation culturelle et néo-utopie », *Nouveaux cahiers de l'Institut Universitaire du Développement*, n° 6, *La mondialisation des anti-sociétés. Espaces rêvés et lieux communs*, pp. 41-63.
- PILE, S., THRIFT, N. (eds.) (1995), *Mapping the subject: geographies of cultural transformation*, Londres, Routledge.
- REYNAUD, L. (2006), « Demande sociale de risque zéro », in S. Fleuret, *Espaces, qualité de vie et bien-être*, Presses universitaires de Rennes (coll. « Presses de l'Université d'Angers »), pp. 29-35.
- RODWAY, P. (1994), *Sensuous geographies*, London, Routledge, 198 p.
- RODRIGUEZ, I. (2005), « ¿"Privatopia" versus Ciudad Pública? La materialización del miedo en el espacio urbano », in O. Gutiérrez (coord.), *La ciudad y el miedo*, VII^e coloquio de Geografía Urbana, Barcelona, sept. 2004, Girona (Esp.), Universitat de Girona : Servei de Publicacions, pp. 127-152.
- ROSEMBERG, M. (2000), *Le Marketing Urbain en question. Production d'espace et de discours dans quatre projets de villes*, Paris, Anthropos, 184 p.

Dominique CROZAT

- SHIELD, R. (2003), *The Virtual*, Londres, Routledge, 246 p.
- SOJA, E.W. (1999), « Thirdspace : Expanding the scope of the geographical imagination », in D. Massey, J. Allen P. Sarre (eds), *Human Geography Today*, Cambridge, Polity Press, pp. 260-278.
- SOJA, E.W. (2000), *Postmetropolis*, Oxford, Blackwell, 440 p.
- SOJA, E.W. (2001), « Exploring the Postmetropolis », in C. Minca (ed.) *Postmodern Geography. Theory and Praxis*, Oxford, Blackwell, pp. 37-56.
- SPRING, K. (2004), « Behind the rave : Structure and agency in a rave scene », in A. Bennett, R.A. Peterson (ed.), *Music Scenes. Local, Translocal and Virtual*, Nashville, Vanderbilt University Press, pp. 48-63.
- STASZAK, J.-F., (1999), « Détruire Détroit. La crise urbaine comme produit culturel », *Annales de géographie*, n° 607, mai-juin, pp. 277-299.
- STIEGLER, B. (1994), *La technique et le temps*, 1- *La faute d'Epiméthée*, Galilée, 283 p.
- STIEGLER, B. (2004), *De la misère symbolique*, 1. *L'époque industrielle*, Paris, Galilée, 195 p.
- THRIFT, N. (1996), *Spatial Formations*, Londres, Sages.
- VIALA, L. (2006), « Contre le déterminisme de la forme urbaine, une approche totale de la forme de la ville », *Espaces et sociétés*, vol. 122, n° 3, pp. 99-114.
- VILLE DE LILLE (1999), *Lille : le grand virage touristique. Un vrai regard sur le tourisme... un autre regard sur la ville*, Plan Local d'Action Tourisme (PLA Tourisme), Mairie de Lille, 194 p. + ann.
- VIRILIO, P. (1984), *L'espace critique*, Paris, Christian Bourgois Ed., 189 p.
- WATZLAWICK, P. (dir.) (1998), *L'Invention de la réalité, contributions au constructivisme*, Paris, Le Seuil.