

## De la mégalopole au *split screen*. Trois esthétiques urbaines contemporaines

Ola Söderström\*

**Résumé.** Cet article part du principe que la cognition ne peut pas être confinée dans des univers mentaux individuels, mais qu'il s'agit d'un processus qui prend place dans toute une série de lieux, d'institutions et de médias. Je choisis ici d'explorer trois mondes d'images où s'élaborent des connaissances sur la ville contemporaine : celui du peintre argentin Guillermo Kuitca, celui de la série télévisée américaine « 24 heures chrono », celui des réalisations récentes de l'*Office for Metropolitan Architecture* (OMA). Cette exploration me permet de traverser différents registres de la mise en forme de l'expérience urbaine contemporaine avec pour hypothèse que ces figurations non seulement représentent des espaces urbains contemporains, mais, et c'est évidemment plus intéressant, contribuent à l'instaurer. À partir de ce principe, mon analyse dégage trois éléments principaux : l'écart entre des saisies cartographiques de l'espace urbain et des pratiques urbaines toujours plus diversifiées, le développement d'une culture urbaine de l'urgence et l'avènement, du côté de certains architectes-urbanistes, d'une « cosmopolitique » du phénomène urbain.

**Mots-clefs :** cognition située, analyse des images, géographie, urbanisme

**Abstract. From Megalopolis to Split Screen. Three Contemporary Urban Aesthetics.** This paper assumes that cognition is not a purely mental process but takes place in a series of physical sites, institutions and media. I explore here three sets of images through which a knowledge of the contemporary city is constituted: those of the Argentinean painter Guillermo Kuitca, those of the American TV series "24" and those produced in the occasion of recent projects by the *Office for Metropolitan Architecture* (OMA). This exploration leads us through different ways of putting the experience of contemporary urban spaces into visual form, with the hypothesis that these images not only represent it, but are constitutive parts of it. On these premises, my analysis highlights three elements: first, the gap between cartographic representations of the city and the increasingly diverse patterns of practice in urban space, secondly, the development of an urban "culture of emergency" and, thirdly, the advent, in the work of certain architects and urban planners, of a "cosmopolitics" of the urban phenomenon.

**Key-words :** situated cognition, visual studies, geography, urbanism

### ART CONTEMPORAIN ET TRASH-ESTHETIQUE

Dans cette contribution, il sera question de figuration des espaces urbains. Ce texte vous propose trois tours commentés dans des mondes d'images très contrastés : celui du peintre contemporain Guillermo Kuitca, celui de la série

---

\* Université de Neuchâtel, Faculté des Lettres et Sciences humaines, Institut de géographie, Espace Louis-Agassiz 1, CH - 2000 Neuchâtel ; ola.soderstrom@unine.ch

américaine à succès « 24 heures chrono », celui de *l'Office for Metropolitan Architecture* (OMA - associé au nom de Rem Koolhaas)<sup>1</sup>. Ce sont des mondes, celui de l'art, de l'architecture et de la télévision, que, a priori, tout sépare en termes de public, de visée, d'esthétique et de supports visuels. La réception de ces images - et leur analyse éventuelle - est du reste généralement le fait de publics entre lesquels il y a relativement peu de recoupement. Toutes sortes de bonnes raisons militent donc pour ne pas vouloir considérer ces trois domaines d'un seul regard.

C'est précisément pour cette raison que j'entends faire cohabiter temporairement ces trois mondes dans l'espace de cet article. Leur disparité permet en effet de traverser différents registres d'un même processus celui de la mise en forme de l'expérience urbaine contemporaine. Quelle expérience de l'espace urbain ces trois corpus nous permettent-ils de saisir ? Telle est la question qui motive cet article.

L'hypothèse qui sous-tend cette analyse est que ces figurations, toutes contemporaines (les plus anciennes étant certains tableaux de Kuitca datant des années 1980), non seulement *représentent* (et encore dans certains cas seulement) cette expérience urbaine, mais, et c'est évidemment plus intéressant, contribuent à *l'instaurer*. Autrement dit, ces images, à des degrés divers bien sûr, permettent de socialiser notre regard sur les espaces urbains et les pratiques qui s'inscrivent en leur sein. Elles contribuent ainsi à élaborer cette chose devenue bien difficile à saisir et à décrire : la ville contemporaine.

En d'autres termes encore, et ceci pour situer mon propos, cet article part du principe que la cognition n'est pas un processus que l'on pourrait confiner dans notre univers mental et dont, du coup, la psychologie serait un des analystes privilégiés. Elle ne peut pas davantage être aisément attribuable à une série de sites *out there*, clairement définissable, comme la famille, l'école ou d'autres institutions traditionnellement étudiées par les sciences sociales. La cognition est, au contraire un processus qui prend place dans toute une *série* de lieux, d'institutions ou de médias (ceux de la culture cultivée, populaire, etc.). Elle est distribuée, disséminée dans des espaces où se mettent en place des jeux particuliers d'élaboration de connaissances, d'interactions, d'apprentissage, de négociation du savoir suivant des règles à chaque fois diverses.<sup>2</sup> La production et la réception de connaissances sur la ville obéissent par exemple à des règles différentes suivant que l'on observe ces processus dans un institut d'urbanisme ou dans une série télévisée. En choisissant ici des lieux inhabituels où se déroulent ces jeux, je tente de montrer qu'il est nécessaire d'explorer la cognition également hors des sites (école, université, etc.) où l'on estime généralement qu'elle s'élabore de façon privilégiée.

En décrivant trois lieux fort distincts : l'art contemporain, la télévision et un objet difficilement définissable, hybride de magazine *people* et de livre d'architecture qu'est l'ouvrage *Content*, j'aborderai des segments de logiques de production de connaissances contrastées. Je me contenterai cependant de décrire précisément ce versant *production* des processus de connaissance de l'espace, sachant bien entendu qu'il s'agirait également de pouvoir observer la « consommation » de ces images et, si possible, *in situ* pour pouvoir éclairer

<sup>1</sup> La première de ces excursions a été testée à Paris en décembre 2003 lors d'un colloque organisé par Patrick Renaud. La seconde en 2004, lors d'un colloque à Bari, organisé par Clara Copeta et Dino Borri.

<sup>2</sup> Pour une rethéorisation de la cognition comme processus situé et distribué, voir l'ouvrage, devenu un classique, de Edwin Hutchins (1996).

des formes d'interaction, de négociation ou d'apprentissage dans les sites de réception de l'imagerie urbaine, qui constituent des mécanismes tout aussi importants de cette cognition située et distribuée. Par ailleurs, je porterai principalement mon attention sur les images elles-mêmes, davantage que sur leur processus de conception. Ceci pour limiter mon propos et pour prendre au sérieux la matière même de ces images, trop souvent évacuée de l'analyse.

La seconde hypothèse sur laquelle repose cette contribution est en effet qu'une analyse des formes de ces images (composition, mode narratif, organisation spatiale, organisation séquentielle) permet de saisir des aspects centraux de ce processus de production de connaissances qui intéresse dans le cas présent l'expérience de la ville contemporaine. Si nous voulons sortir d'une conception « représentationnaliste » des figures pour observer comment elles agissent (Söderström, 2000), il s'agit en effet de sortir d'une étude en termes de la correspondance entre l'image et son référent et d'envisager, dans un premier temps du moins, son agencement et son esthétique en tant que phénomènes autonomes. L'analyse de leur performativité, c'est-à-dire par exemple de leur lien avec des pratiques urbaines (déplacements, aménagements), devant ensuite, bien entendu, être prolongée par l'étude de leur réception.

Le rapport entre figuration, expérience urbaine et aménagement urbain a fait l'objet de plusieurs travaux ces dix dernières années en géographie urbaine et en urbanisme (Gabellini, 1996 ; Lussault, 1997 ; Söderström, 2000). Ces recherches, prenant appui sur des fondements divers allant de la philosophie urbaine de Henri Lefèbvre à la sociologie des sciences de Bruno Latour et de Michel Callon, ont analysé le rôle des figurations de la ville dans l'action des urbanistes et les stratégies qui se sont développées au fil du temps pour tenter de répondre aux limitations des méthodes traditionnelles de représentation visuelle de leur objet et de leur projet (plans de zones, plans-masse, etc.).

L'apport principal de ces travaux a été de dénaturaliser ces outils pour décrire, d'une part, leur construction sociale et historique et, d'autre part, les différentes formes d'usage (détournement, persuasion, négociation, etc.) auxquels ils donnent lieu. Au sortir de ces recherches récentes, se pose aujourd'hui la question des différentes mises en relation entre un univers toujours plus varié de techniques de visualisation (CAO, Systèmes d'Informations Géographiques, vidéo digitale, etc.) et des formes, elles aussi toujours plus diversifiées, de connaissances et de pratiques de la ville.<sup>3</sup>

Le parcours que propose cet article permet de suivre ces questionnements successifs puisque je partirai de la thématique classique de la représentation cartographique de la ville pour aller vers des questionnements plus actuels. Je mènerai donc le lecteur du connu au moins connu.

La première excursion permettra d'aborder, à travers un peintre qui fait se télescoper l'espace intime et les représentations cartographiques ou planimétriques de la ville, la question désormais très documentée de la crise de la représentation dans le champ urbain. La seconde nous mènera dans les terres de Jack Bauer, héros d'une série télévisée à succès, pour une visite d'un atelier de fabrication de nouveaux régimes de temporalité et de fréquentation des espaces-temps urbains. Enfin, la dernière nous conduira à feuilleter le copieux

---

<sup>3</sup> Différents urbanistes soutiennent en effet que leur intervention doit composer avec une société qui n'est plus massifiée (avec des horaires d'activité et des pratiques urbaines relativement homogènes) mais fragmentée. Voir p.ex. Healey (1998).

Content de l'OMA, et à observer comment se construit ce qu'on peut appeler une esthétique (assez *trash* en l'occurrence) du cosmopolitisme, où les objets et les processus urbains sont résolument saisis dans leur dimension planétaire.

### LA VILLE QUI FUIT

La géographicit  ou la spatialit  de l'existence, et aussi dans une certaine mesure la g ographie comme discipline, constituent depuis quelques ann es un th me saillant dans les arts visuels contemporains. Pour ne citer que ces deux exemples : en 1996 a  t e organis e une exposition collective sur la repr sentation de l'espace dans l'art contemporain, intitul e *Under Capricorn/The World Over* (qui eut lieu simultan ment au Mus e d'art moderne   Amsterdam et au Mus e d'art moderne de Wellington en Nouvelle-Z elande, c'est- -dire, grosso modo, aux antipodes du premier) ; plus r cemment, une seconde exposition collective a  t e organis e au Palais de Tokyo   Paris<sup>4</sup>, intitul e « GNS » pour *Global Navigation System*. Son argument principal  tait la pr gnance du discours g ographique dans l'art contemporain.

Cette th matisation de l'espace urbain dans l'histoire de l'art est, bien entendu, extr mement ancienne. On peut la faire remonter au plan d'Imola par L onard de Vinci au d but du XVIe si cle et la faire aller jusqu'  aujourd'hui en passant, pour les derni res d cennies, par le(s) *Land Art(s)* de Richard Long, Robert Smithson et Andy Goldsworthy. Il reste, pour des raisons  voqu es ci-apr s, que cette question est particuli rement pr sente dans le travail des artistes   partir des ann es 80.

La majeure ressemblance familiale dans ces  uvres r centes est ce qu'on peut appeler une « anxi t  cartographique », c'est- -dire un questionnement sur la saisie cartographique du monde, sur son aptitude ou non   figurer l'espace-monde, l'espace r gional ou l'espace urbain comme espaces de l'exp rience quotidienne. Cela ne d bouche pas forc ment sur des  uvres int ressantes ou sur une esth tique originale. Certains artistes en ont toutefois fait la mati re d'une d marche coh rente et esth tiquement novatrice.

Parmi celles-ci, et pour des raisons partiellement subjectives, j'ai choisi de marquer un temps d'arr t sur le travail d'un peintre argentin prolifique : Guillermo Kuitca. Le travail de Kuitca est particuli rement int ressant dans la mesure o  cette th matique de la repr sentation et de l'exp rience de l'espace fait irruption   une date pr cise.

Voyons d'abord comment Kuitca d finit son activit . Lorsqu'il parle de sa peinture, il dit que « peindre est une mani re de comprendre le monde » (Herkenhoff, 23). Son projet n'est donc pas autobiographique et ne vise pas non plus   d velopper un discours sur l'histoire de l'art ou l'art contemporain. Il se propose tout simplement de figurer le monde   sa mani re pour le rendre intelligible. Or, pour ce faire, il a eu recours dans un premier temps, et pendant une assez longue p riode, au th  tre, au spectacle,   l'espace sc nique (Fig. 1).<sup>5</sup>

<sup>4</sup> Du 5 juin au 7 septembre 2003.

<sup>5</sup> Il assiste du reste   un spectacle de Pina Bausch (*Caf  M ller*)   Buenos Aires en 1980, ira trouver la troupe de la chor graphe   Wuppertal et se consacrera pendant une certaine p riode   la cr ation th  trale et   la performance.



Fig. 1 Guillermo Kuitca, *Siete ultimas canciones*, 1986, acrylique sur toile, 150 x 190 cm, Collection MALBA, Museo de Arte Latinoamericano de Buenos Aires, Buenos Aires, Courtesy Sperone Westwater, New York

Tout se passe donc comme si le théâtre constituait alors l'espace et le langage adéquats pour comprendre le monde. Sur les scènes qu'il représente, il fait cohabiter des signes religieux catholiques, des « scènes (sexuelles) originelles »<sup>6</sup> ou encore des évocations de l'origine et de la mort, ceci au moyen de très grands formats et en faisant recours à un registre figuratif et narratif.

Vers 1990, on assiste à un tournant très clair dans la production de Kuitca. La figuration de l'espace non plus scénique, mais urbain, urbanistique et architectural devient le thème central de son travail.

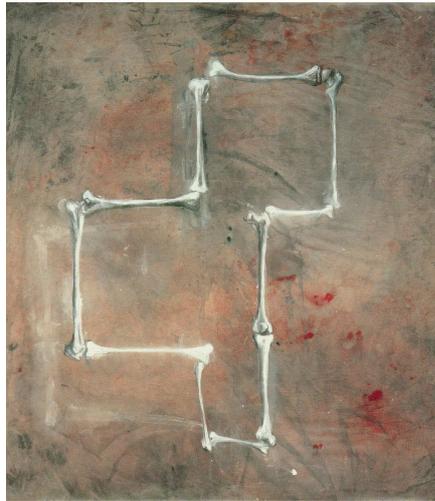


Fig. 2 Guillermo Kuitca, *Bone Built for Eternity*, 1990, acrylique sur toile, 160 x 140 cm, Collection Gian Enzo Sperone, New York, Courtesy Sperone Westwater, New York

<sup>6</sup> Ce terme n'est pas choisi au hasard puisque Kuitca est le fils d'une psychanalyste.

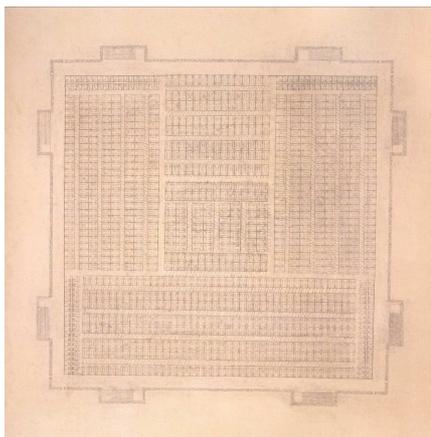


Fig. 3 Guillermo Kuitca, *The Tablada Suite VI*, 1992, acrylique et graphite sur toile, 200 x 200 cm, Collection Albright-Knox Art Gallery, Buffalo, NY, Edmund Hayes Fund 1994, Courtesy Sperone Westwater, New York

Certains tableaux semblent même garder la trace de cette évolution, puisqu'ils constituent des œuvres hybrides où apparaissent à la fois des figurations planimétriques (ou quasi-planimétriques) et des bribes de « récits » figuratifs, parmi lesquels on retrouve à plusieurs reprises le landau qui dans « Le cuirassé Potemkine » d'Eisenstein dévale les escaliers d'Odessa, ville d'où une partie de sa famille est originaire.

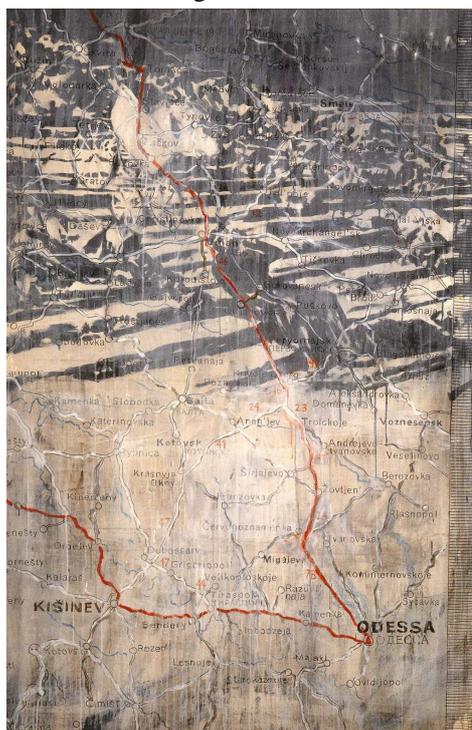


Fig. 4 Guillermo Kuitca, *Odessa*, 1988, acrylique sur toile, 180 x 100 cm, Collection Bronesbury-Holdings Ltd., Miami, Courtesy Sperone Westwater, New York

La représentation de l'espace au sens précis que Henri Lefèbvre donnait à ce terme<sup>7</sup> devient ainsi dès 1990 pour Kuitca, comme pour toute une pléiade d'artistes contemporains, un instrument d'expérimentation privilégié. Il y a là, à mon sens, comme la trace d'un « tournant spatial »<sup>8</sup> qui a caractérisé l'ensemble des sciences humaines et sociales des années 1980-1990.<sup>9</sup> Mais il y a aussi quelque chose de plus précis et de plus intéressant dans ce passage chez le peintre argentin.

Ce que va effectuer Kuitca ce n'est en effet pas de *représenter* l'espace, mais de faire de ses tableaux des lieux où il explore des « modes d'existence de l'espace et nos modes d'existence *dans* l'espace » (Herkenhoff, 2003), ceci en jouant sur l'écart entre une expérience (des matières, des échelles différentes) et des significations de l'espace (le plan de ville traditionnel, mais aussi des plans dont les contours sont dessinés par des seringues, des branches épineuses, ou des os). Ces modes différents d'existence de l'espace fonctionnent donc comme des opérateurs d'analyse, des laboratoires<sup>10</sup> et non comme des représentations. Ce qu'il observe dans ces laboratoires, ce sont des tensions entre l'expérience quotidienne de l'espace et des langages savants de représentation (dont il figure avec ses contours personnels la sérialité, le voyeurisme, la rigidité).

Dans la seule installation qu'il ait réalisée, Kuitca met en scène cette tension de façon particulièrement efficace.

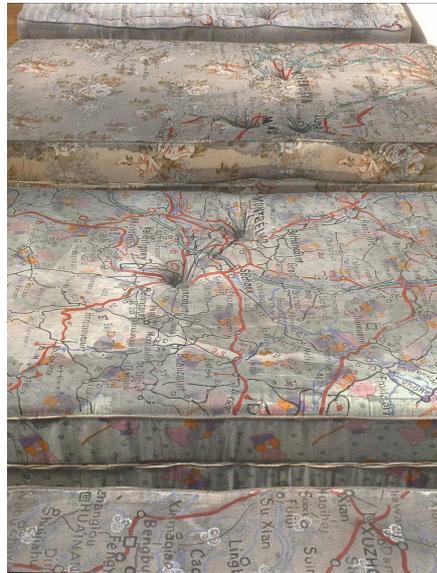


Fig. 5 Guillermo Kuitca, Sans titre, 1992 (détail), acrylique sur matelas avec pieds en bois et bronze, 52 lits, chacun : 120 x 60 x 40 cm, Collection de l'artiste, Buenos Aires, Courtesy Sperone Westwater, New York.

<sup>7</sup> C'est-à-dire l'espace abstrait et mesuré d'un savoir expert.

<sup>8</sup> C'est-à-dire un intérêt accru pour l'espace, en tant que catégorie privilégiée permettant de saisir une condition et des processus sociaux contemporains.

<sup>9</sup> Voir notamment à ce sujet : Lévy, 1999 ; Soja, 1989.

<sup>10</sup> Paraphrasant Guattari, Kuitca dit à ce propos « que la fonction de la pratique artistique n'est pas de raconter une histoire, mais de créer des artefacts grâce auxquels l'histoire peut être racontée » (cité par Herkenhoff, 2003, 27).

Cette série de matelas sur lesquels il a peint des cartes routières européennes telescope en effet la représentation la plus fonctionnelle et banale qui soit et l'espace le plus intime qui soit, la chambre, le lit. Il fond en un seul support le public et le privé, il fusionne la surface de la carte et l'épaisseur molletonnée de la vie quotidienne.<sup>11</sup> Kuitca expérimente ce faisant des espaces impossibles et offre une expression sensible aux contradictions dans lesquelles se déploie la vie quotidienne. Il met, pour le dire autrement, en figure une crise de la représentation de l'espace urbain qu'Antoine Picon, décrit verbalement (dans un autre contexte) en évoquant la distance croissante entre « les plans des aménageurs et une réalité urbaine proliférante qui se joue de leurs prévisions » (Picon, 2003, 59). C'est le fameux « regard de nulle part » et ses ambitions de totalisation que le peintre argentin tourne en dérision, nous invitant à en faire le deuil.

Avec Kuitca, nous sommes donc dans le registre de la représentation, même si, bien entendu, il en démonte les ressorts.<sup>12</sup> Il touche ainsi à une désormais longue discussion qui dans le domaine de la recherche urbaine remonte au moins aux travaux de Patrick Geddes dans les années 1920 - période pendant laquelle il tourna le dos au plan de l'urbaniste *deus ex machina* pour formuler les bases d'un urbanisme dialogique - et qui s'est ensuite traduite, dès les années 1980, par le développement d'une histoire critique de la cartographie chez des auteurs comme Brian Harley (1998), Denis Cosgrove (Cosgrove, 1984, 2001) ou Franco Farinelli (2003).<sup>13</sup>

Nous restons cependant dans un régime représentationnel de l'image et dans l'analyse d'images fixes. Nous sommes encore face à des images qui, comme l'écrit Farinelli (2003), « curarisent » le mouvement et transforment les êtres en choses.

Maintenant, les leçons que l'on peut tirer d'une telle critique sont désormais bien connues et la plus-value qu'apportent des analyses ultérieures tend, me semble-t-il, à diminuer. Il s'agit désormais d'un socle acquis, à partir duquel il est possible de penser autre chose, d'autres régimes et supports de l'image.

Lorsqu'on regarde des « images qui bougent », on est, cela va sans dire, dans une autre forme de figuration, celle qui nous permet de saisir le mouvement, la pratique urbaine et sa séquentialité. À ce registre représentationnel de l'image s'ajoute celui de la *performance*.<sup>14</sup> Du coup, les choses se compliquent. Les paramètres qu'il faut tenir dans ses mains lorsqu'on s'embarque, ne seraient-ce que dans l'étude de la production de ces images, se multiplient : le cadrage, le montage, le rythme, etc. Il devient difficile alors de ne pas être attentif à la temporalité des images. Il devient aussi intéressant de tenter de comprendre dans quelle mesure ces espaces-temps fortement manufacturés pour séduire le plus grand nombre, nous enseignent, précisément pour cette raison, des choses sur les espaces-temps ordinaires de la vie urbaine. C'est ce que propose la seconde excursion, qui a pour but d'explorer la géographie de Jack Bauer.

<sup>11</sup> Les boutons des matelas correspondent aux centres urbains des cartes routières.

<sup>12</sup> Si j'ose dire.

<sup>13</sup> Avec ces recherches, la géographie est passée d'une discipline qui produit des figurations du territoire à une discipline qui parvient également à revisiter sa tradition du point de vue du rapport entre figure et pouvoir et, dans le meilleur des cas, à les produire et les utiliser de manière réflexive. Pour une discussion de ces travaux et de leurs liens avec une tradition anti-visuelle dans l'histoire des idées, je me permets de renvoyer à Söderström (2000).

<sup>14</sup> Pour une théorisation de ce qu'il appelle une approche « non-représentationnelle » de l'espace et une discussion du registre de la performance en géographie humaine, voir Nigel Thrift (1996).

### CULTURES URBAINES DE L'URGENCE (OU LA GEOGRAPHIE DE JACK BAUER)

Jack Bauer ? C'est le personnage principal d'une série télévisée extrêmement populaire, lancée aux Etats-Unis en 2001 : « 24 heures chrono ». Cette série s'auto-promeut en se présentant comme le premier feuilleton en temps réel.<sup>15</sup> Nous en sommes aujourd'hui aux Etats-Unis à la troisième saison (avec d'ailleurs une baisse des courbes d'audience...). Chaque saison compte 24 épisodes et chaque épisode dure une heure, qui correspond à la durée qui s'écoule pour les personnages de la série. Le feuilleton en est donc aujourd'hui au troisième jour d'action « réelle ».

La série commence à minuit le jour des élections primaires pour la présidence des Etats-Unis en Californie. Jack Bauer est le chef de la cellule anti-terroriste du gouvernement et s'acharne, heure après heure, à éviter l'assassinat de David Palmer, qui est potentiellement le premier chef d'Etat noir américain.

Voilà qui est suffisant pour décrire ce qui se passe dans cette série. Peu importe en effet la trame, le contenu. Peu importe également qu'il ne s'agisse pas véritablement de temps réel. Ce qui m'intéresse ici c'est la relation entre les formes narratives utilisées et l'expérience urbaine ordinaire. Je me propose, en d'autres termes, d'examiner dans quelle mesure nous pouvons saisir des aspects de la culture urbaine contemporaine à travers une lecture de « 24 heures chrono ».

Mais d'abord, pourquoi s'intéresser à une série télévisée, de surcroît américaine ? il y a à cela trois raisons principales.

La première est générale et concerne les sites de production d'un savoir sur l'espace. Cette analyse repose en effet sur le postulat suivant : aujourd'hui, la lecture la plus sophistiquée de l'espace urbain n'est plus (si elle ne l'a jamais été) produite par les urbanistes, les architectes ou les géographes. Les interprétations les plus pointues sont à rechercher du côté de l'industrie des jeux vidéo, du cinéma, de la télévision ou encore des transnationales de la grande distribution commerciale. Il paraît donc important d'enquêter sur ces sites de production de connaissances relatives à l'espace urbain.

La seconde raison concerne cette série de façon plus spécifique. Il me semble en effet que « 24 » parvient à saisir certains aspects centraux de la condition urbaine contemporaine. C'est la raison pour laquelle, sans doute, elle connaît un succès planétaire et qu'elle exerce un pouvoir quasi hypnotique sur ceux qui la regardent. Le phénomène spécifique que ce feuilleton parvient à capter et à transmettre (mieux que d'autres séries télévisées) est la culture de l'urgence.

Qu'est-ce que l'urgence et que peut désigner le terme « culture de l'urgence » ?

L'urgence est à la fois une représentation et une forme de gestion du temps. Elle consiste, premièrement, dans le fait de se représenter un scénario dont les conséquences sont dramatiques s'il se déroule jusqu'à son terme et, deuxièmement, dans le fait d'entreprendre rapidement des actions pour les éviter (Jauréguiberry, 1998).

---

<sup>15</sup> Pure stratégie de marketing, puisque la série n'est pas diffusée en direct, mais est au contraire savamment montée.

J'évoque une *culture* de l'urgence suite aux thèses récentes de différents auteurs francophones sur la question. Ces thèses se résument par l'idée que l'on peut identifier, historiquement parlant, différents « régimes d'historicité », c'est-à-dire différents ordres dominants dans notre relation au temps. Pour l'historien François Hartog, qui a développé un travail conséquent autour de cette notion (utilisée également par Marcel Détiéne), nous sommes entrés au cours du dernier tiers du XXe s., d'un point de vue culturel, dans un nouveau régime d'historicité. Ce dernier est marqué par le « présentisme », à savoir par une prédominance du présent, de l'imminent et de l'urgent relativement à cette projection dans le futur qui fut caractéristique de l'ethos moderne (Hartog, 2003). Partant d'une perspective plus anthropologique, Zaki Laïdi a développé un argument similaire évoquant un « sacre du présent » et une « culture de l'urgence » (Laïdi, 2000). Pour Laïdi, l'universalisation de la culture occidentale du temps (que l'auteur qualifie de « mondiale »), en corrélation avec la diffusion des technologies modernes de mesure du temps, équivaut à une généralisation d'un élan vers l'immédiat et l'urgent. L'urgence, selon Laïdi, est une réaction intersubjective face à un temps, devenu un bien rare. Elle nous porte à mettre entre parenthèse la dimension rituelle du quotidien et à privilégier les émotions sur la réflexion et la mise en perspective des situations dans lesquelles nous sommes (dès lors) immergés.

Sur la base d'études ethnographiques, divers auteurs, dont Francis Jauréguiberry et Nicole Aubert, ont tenté de spécifier ces arguments généralistes en analysant des phénomènes tels que les usages sociaux des téléphones portables ou la chrono-compétition dans le monde de l'économie privée en tant qu'actualisations d'une culture, voire d'un culte de l'urgence (Aubert, 2003 ; Jauréguiberry, 1998). Nicole Aubert insiste, en particulier, sur le rôle des marchés financiers et des TIC dans la constitution de ce qu'elle appelle un « court-termisme idéologique » (Aubert, 2003, p. 38). L'exigence d'une (désormais mythique) rentabilité de 15% sur les capitaux investis, la généralisation des rapports d'activités trimestriels ainsi que l'impératif d'une accessibilité permanente lié à la diffusion des portables constituent, dans son analyse, des manifestations très concrètes de la pression à la performance mise sur les employés et les cadres des entreprises à partir des années 1980.

« 24 heures chrono » représente, eu égard à ces filons de recherche récemment mis à jour, un autre type de terrain (meuble s'il en est) où il est pertinent d'interroger les transformations de nos cultures du temps.

Enfin, troisième raison pour laquelle il me paraît intéressant de travailler sur cette série - mais également sur les autres sites de production d'images urbaines que j'ai cités (jeux électroniques, imageries des entreprises de la grande distribution, etc.) : le fait que en elles ne *s'expriment* pas seulement de nouvelles formes de culture urbaine, mais sont également *élaborées* des nouvelles formes d'urbanité. En d'autres termes, ces images constituent, parce que globalisées et très populaires, des médiations cognitives importantes dans notre rapport aux environnements urbains. « 24 heures chrono », qui se déroule essentiellement à Los Angeles, la « ville paradigmatique » selon Ed Soja (Soja, 2002), fait partie, en tant que phénomène de masse, des instruments de socialisation aux temporalités et aux spatialités urbaines contemporaines. Nous (ou en tout cas la génération suivante) apprenons la ville, en partie, à travers ce type d'images.

### SORTIR DU PARADIGME DE LA REPRESENTATION

J'ai signalé précédemment que je m'intéresserai fort peu au contenu de la série. Vouloir sauver le Président d'une attaque terroriste est, dans le monde de la fiction nord-américaine, d'une banalité confondante. La forme narrative, la composition filmique, présente en revanche des caractères d'originalité. Elle peut, de surcroît, nous enseigner quelque chose à propos de la culture temporelle et spatiale de la ville actuelle dans la mesure où la création d'un film, d'un côté, et la fréquentation de la ville, de l'autre, exploitent au fond les mêmes éléments de base.<sup>16</sup>

Il faut en effet comprendre le film, comme l'écrit Mark Shiel, non pas comme un texte, mais comme une organisation de l'espace et, ajouterais-je évidemment, du temps (Shiel, 2001). Autrement dit, l'idée qui sous-tend mon analyse est que la géographie et la temporalité *internes* de « 24 » sont symptomatiques de processus plus généraux parce que nous avons tendance à utiliser, dans des champs différents de notre pratique, des structures cognitives et d'organisation de l'action qui présentent des homologies.<sup>17</sup> Ce n'est donc pas la *représentation* de l'espace et du temps, en partant d'une approche du film qui serait platement spéculaire, mais l'*organisation* du temps et de l'espace dans la série qui m'intéresse ici.

Je m'arrêterai sur trois aspects formels du feuilleton qui correspondent à des niveaux différents de lecture<sup>18</sup> :

1. le premier concerne le rythme des séquences ;
2. le second les transitions entre séquences ;
3. le troisième, que je développerai davantage parce qu'il me paraît contenir l'essentiel, concerne le cadrage.

### RYTHME, TRANSITION, CADRAGE

Au niveau du rythme, les éléments que l'on peut dégager sont assez évidents. Les séquences sont en général très brèves donc très nombreuses. Leur durée ne permet que rarement de calmer le rythme de la série. Cette brièveté met le spectateur dans un état de quasi-apnée.<sup>19</sup> Le montage, plus encore que le contenu du film, coupe littéralement le souffle.

À ce rythme des images correspond évidemment, et ceci pour mettre en relation forme narrative et expérience de la ville, une densification toujours accrue du milieu urbain : nous effectuons quotidiennement, et souvent simultanément, un nombre toujours croissant d'actions de plus en plus brèves.

Le second point, qui nous permettra de nous mouvoir vers des rapprochements plus suggestifs, concerne les transitions entre séquences.

<sup>16</sup> L'usager de la ville, m'a fait remarquer justement Jacques Lévy, effectue cependant, en règle générale, le tournage et le montage en même temps et non séquentiellement.

<sup>17</sup> On reconnaîtra ici la fameuse hypothèse de travail qu'Erwin Panofsky a appliqué à différentes périodes de l'histoire de l'art et notamment à son analyse du lien entre et architecture gothique et pensée scolastique (Panofsky, 1967). Mais c'est aussi l'idée qui préside à la définition des *cités* de Luc Boltanski et de Laurent Thévenot (1991).

<sup>18</sup> Des niveaux de lecture que l'on retrouve dans des manuels consacrés à l'analyse filmique. Voir p.ex. Monaco (2000).

<sup>19</sup> En admettant, bien entendu, que l'auteur de ces lignes ait une capacité pulmonaire moyenne.

Dans « 24 », nous avons en général des *jump cuts*. C'est-à-dire que des images sans apparente relation entre elles sont juxtaposées sans transition. Le *jump cut* est une transition non marquée, contrairement par exemple au *fade out*, où l'image s'obscurcit, ou au *wipe*, où une image en déplace une autre (horizontalement, verticalement ou diagonalement).

La juxtaposition de séquences relatives à des espaces différents me paraît à la fois indicative et productrice d'une alphabétisation à la discontinuité de l'espace urbain contemporain. *Indicative* dans le sens où il n'est plus nécessaire de marquer le passage. Nous prenons pour acquis que nous pouvons sauter et couper (*jump* et *cut*) dans les espaces urbains par l'intermédiaire des technologies de communication et de transport. Ces images sont aussi *productives* dans le sens où la banalisation du *jump cut* constitue un instrument de lecture. Il nous habitue en effet à lire la ville comme un ensemble d'espaces discontinus, de la même manière que les jeux électroniques enseignent aux enfants et aux adolescents à passer continuellement d'une vision zénithale à une vision oblique ou horizontale d'un clic de souris. La plupart des adultes peinent bien davantage qu'eux à comprendre rapidement quel point de vue nous avons sur ces environnements virtuels. C'est en cela que « 24 » est un des multiples instruments de formation de nouvelles formes de conscience du monde urbain. La série sous amphétamines fonctionne comme un exercice et un entraînement mental à l'urbanité contemporaine.

Enfin, troisième forme de narration ou de géographie interne au film : le cadrage. Chaque plan pourrait, bien entendu, être disséqué de ce point de vue. Je ne m'arrêterai que sur un élément particulier, que « 24 heures chrono » est sans doute la seule à utiliser de manière aussi systématique : le *split screen*.

À la fin de chaque épisode, et au cours de chaque épisode avant les écrans publicitaires, on trouve en effet ce type d'image (fig. 6).



Fig. 6 *24 heures chrono*, saison 2, Fox TV, capture vidéo, tous droits réservés.

Cette image me paraît emblématique.<sup>20</sup> Que voit-on d'abord, du simple point de vue d'une description de l'image ?

<sup>20</sup> On retrouve du reste une image parfaitement identique dans une série documentaire de la chaîne française FR3, diffusée en 2004, qui s'intitule « 3600 secondes ». Il faut savoir que les différentes

Nous voyons la coexistence de sites différents de l'action. On y trouve à la fois une diversité d'espaces, parfois très proches géographiquement, d'autres fois très distants les uns des autres, dans lesquels se meuvent les personnages principaux de la série. Second aspect, le temps digital, localisé au centre de l'écran. Cette présence centrale est renforcée par la bande son (que je vous laisse imaginer mentalement), qui à ce moment précis martèle les secondes.

Lorsque nous observons maintenant ces images en mouvement (faites tourner votre cinéma intérieur...), nous voyons que le *split screen* met en scène les connexions entre ces espaces différents, entre ces fragments éclatés caractéristiques de la ville contemporaine, du moins si l'on suit ce que décrivent les spécialistes de la ville informationnelle que sont Stephen Graham et Simon Marvin (Graham and Marvin, 2003).

Ces connexions sont effectuées par les médiations techniques que sont les téléphones portables (fig. 7) et les écrans de vidéosurveillance ou de banques de données géoréférencées (fig. 8).



Fig. 7 *24 heures chrono*, saison 2, Fox TV, capture vidéo, tous droits réservés.



Fig. 8 *24 heures chrono*, saison 2, Fox TV, capture vidéo, tous droits réservés.

---

séquences vues auparavant au cours de l'épisode convergent dans la même image, qui évidemment est une image en mouvement.

Ce qui est saisi par ce cadrage particulier, signature même de la série, c'est le fait que, sous l'effet de ces médiations, les cours d'action sont aujourd'hui constamment interrompus et réorientés. Pour prendre un exemple banal : une information concernant un embouteillage provoque un changement d'itinéraire de celui qui s'en approche en voiture. Nous voyons, autrement dit, comment dans un contexte d'ubiquité de l'information, les actions et les mouvements des acteurs deviennent toujours plus flexibles et imprédictibles. Les réseaux toujours plus denses de relations technologiques entre lieux urbains rendent les acteurs hyperréactifs : toujours prêts à changer d'itinéraire et d'action en cours. Ces réseaux, en d'autres termes encore, participent à la production de cette culture de l'urgence à laquelle j'ai fait référence précédemment.

Le *split screen* me semble emblématique d'un autre aspect de l'expérience quotidienne de la ville contemporaine, d'un autre aspect de la culture de l'urgence. Il s'agit de la multi-activités, du multitâche. Le *split screen* présente en effet les mêmes caractéristiques que l'écran de nos ordinateurs lorsque plusieurs applications (et c'est actuellement presque toujours le cas) sont ouvertes simultanément, exécutant en parallèle des tâches différentes. Nous retrouvons une telle situation en tant qu'usagers de la ville, en ce sens que, toujours plus fréquemment, nous sommes dans des situations de multi-activité, par exemple lorsque nous gérons simultanément du travail, de la vie privée et des déplacements. L'activité unique : prendre par exemple le métro pour aller à un rendez-vous, devient l'exception.

Enfin, au centre du cadre (fig. 6), se trouve le temps digital qui pulse et rythme inexorablement l'action des personnages.

Ce temps commun, global, qui relie des espaces différents n'est évidemment pas un phénomène caractérisant particulièrement ces dernières décennies. Il correspond au temps mondial, celui qui est devenu un standard de référence légal international en 1884 à l'*International Meridian Conference* de Washington (Chesnaux, 1996).<sup>21</sup> Ce qui me paraît en revanche être spécifiquement contemporain c'est l'omniprésence du « temps digital-mondial » (Läidi, 1997), le fait que, où que l'on soit, il nous est impossible d'échapper à la présence des « donneurs de temps » mondial.

Cette image récurrente dans « 24 » est donc caractéristique de l'infiltration du temps global dans les espaces les plus infimes de la ville. L'espace quotidien dans cette série est envahi par le temps digital, qui ne laisse pas place aux temps et aux rythmes locaux (parfois plus rapides, parfois plus lents), ceux qui étaient spécifiques à des espaces à des lieux particuliers quand nous pouvions plus facilement nous dissimuler dans une zone d'ombre de l'espace-temps.

Le temps réel c'est probablement cela : cette transparence des espaces au temps mondial, cet effondrement des barrières spatiales, cette absence d'espaces inaccessibles et de temps morts.

Pour résumer et conclure cette brève exégèse d'un *blockbuster* télévisuel : si nous acceptons l'idée qu'une série comme « 24 » fournit une lecture intéressante et constitue dans le même temps un site de production de la culture urbaine contemporaine, alors apparaissent les phénomènes suivants :

---

<sup>21</sup> Ce temps mondial a été créé afin d'assurer le fonctionnement des réseaux de communication et de transport ainsi que la coordination des opérations financières de la planète. Voir à ce sujet Thrift (1990).

- une accélération des activités et des situations toujours plus fréquentes de multi-activité ;
- une socialisation à la discontinuité des espaces urbains ;
- une précarité et une imprédictibilité croissante des cours d'action ;
- une omniprésence du temps mondial qui impose son rythme sur l'ensemble des espaces urbains.

Explorer les géographies de Jack Bauer ne me paraît donc pas un simple divertissement, mais un moyen à travers lequel appréhender des aspects centraux de l'urbanité contemporaine. Prendre au sérieux des médiations cognitives peu « nobles », mais indéniablement efficaces, par le truchement desquels nous « apprenons » cette urbanité, devrait constituer un épisode nécessaire de l'*aggiornamento* des matériaux utilisés pour comprendre la culture citadine. Un tel *aggiornamento* doit cependant surmonter une série d'obstacles : la reconnaissance précisément de ces matériaux comme sources légitimes de recherche ; la rareté relative des études basées sur du matériel vidéo et cinématographique sur lesquels prendre appui dans le champ de la recherche urbaine ; et, *last but not least*, l'insuffisance des instruments méthodologiques traditionnels pour transcrire et interpréter ces images qui ont l'outrecuidance de ne pas rester fixes.

#### **CONTENT : UNE ESTHETIQUE COSMOPOLITE**

Dans la peinture de Kuitca et dans la série « 24 heures chrono », il n'y a pas de projectualité explicite. Le registre des images n'est pas tendu vers cet objectif. Il est donc potentiellement instructif de nous embarquer dans une troisième excursion, cette fois-ci dans le monde des images d'architectes. L'arrêt sur image que je vous propose ici concerne le travail d'une des agences d'architecture les plus vastes et les plus globalisées au monde : l'*Office for Metropolitan Architecture* (OMA), fondée par l'architecte *cum* théoricien de la ville (et de nombreuses autres choses en ordre plus ou moins dispersé) : Rem Koolhaas. L'OMA compte des bureaux un peu partout dans le monde et des collaborateurs/trices provenant de tous les horizons<sup>22</sup>.

En 1997, en lien avec un projet du bureau sur le monde des médias, notamment pour la marque de mode Prada, l'OMA a créé une agence sœur et miroir : AMO<sup>23</sup>, spécialisée dans la réflexion sur et la production d'images (dans le sens le plus vaste du terme). Il s'agit donc un bureau d'architecture très célèbre qui s'est donné les moyens d'une structure entièrement consacrée à l'iconographie urbaine et architecturale.<sup>24</sup> OMA et AMO sont des agitateurs d'idées et d'images au moins autant que des constructeurs.<sup>25</sup> Un des intérêts de ce qu'ils agitent réside dans la tentative de figurer le phénomène urbain à une échelle mondiale et de développer une esthétique adaptée à cette ambition.

#### **Content : read and trash**

En 2004, OMA-AMO publie chez Taschen, donc à des prix de vente très bas et avec un fort tirage, un magazine-ouvrage-manifeste intitulé *Content* (OMA-AMO, 2004), retraçant sept ans de travail (1997-2004) de l'agence.

<sup>22</sup> Voir pour en prendre la mesure : [www.oma.nl](http://www.oma.nl).

<sup>23</sup> Acronyme dont il est difficile de trouver la définition dans les publications de Koolhaas and Co.

<sup>24</sup> D'autres grandes agences ont fait de même.

<sup>25</sup> Du reste, Koolhaas soutient, avec son goût du paradoxe, que l'architecture doit sortir de l'ère de la construction.

Cet objet résolument mutant pèse lourd : il est imprimé sur du papier fin et bon marché. C'est un déluge de graphisme et de couleurs contenant ça et là quelques publicités (Fig. 9). Il est écrit dans un langage qui est un croisement entre du jargon d'architecte, un lexique technophilique (style *Wired*<sup>26</sup>) et le vocabulaire des sciences sociales nord-américaines. Graphiquement, c'est un croisement entre des détournements de publicité (à la *Adbusters*<sup>27</sup>), les jeux vidéo (type *Sim 's*) et le *news-magazine* américain.

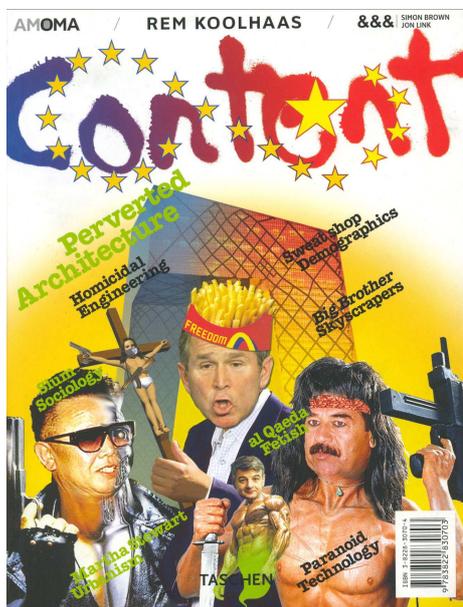


Fig. 9 OMA/AMO, *Content*, Köln, London, etc., Taschen, 2004, couverture.

Dans son éditorial, Koolhaas annonce la couleur et dit « vouloir embrasser l'instabilité comme une nouvelle source de liberté » en produisant un ouvrage qui est ce que ses livres précédents n'étaient pas : dense, bon marché, jetable (OMA, 2004, 16).<sup>28</sup>

*Content* est structuré par le slogan « Go East » et nous mène, de loin en loin, de projets effectués à l'Ouest, de l'Europe s'entend, à des projets effectués en Amérique du Nord, puis en Asie (avec quelques incursions dans cette ville-symptôme aujourd'hui selon l'OMA, qu'est Lagos au Nigéria). Ce parcours correspond à la fois au déplacement des centres d'intérêt de l'agence et au déplacement des centres de l'urbanisation à l'échelle planétaire, suivant la direction de ce que Koolhaas appelle la « flèche de l'innovation » (OMA, 2004, 16). C'est également la direction dans laquelle est allé le mouvement des capitaux investis dans les espaces urbains, que ce soit pour des infrastructures ou du logement. Le message implicite de l'ouvrage est donc : « aujourd'hui, c'est à l'Est que cela se passe et nous y sommes allés ».

<sup>26</sup> Pour lequel AMO travaille occasionnellement.

<sup>27</sup> Pour ceux qui ne connaîtraient pas leur œuvre indispensable : [www.adbusters.org](http://www.adbusters.org).

<sup>28</sup> Certains pourraient donc paresseusement le qualifier de postmoderne, ce qui aujourd'hui n'ajoute strictement rien à l'interprétation de ses positions, bien au contraire...

*Content* est ainsi présenté comme la trace du vagabondage mondialisé des membres de l'agence, sautant d'un point à l'autre de la planète au gré des projets et des chantiers de l'OMA-AMO. Ce vagabondage est embrassé avec fougue par les auteurs puisque *Content* se présente comme un éloge du déracinement, de la *non*-appartenance territoriale. L'ouvrage est hors-sol, refusant de s'inscrire dans une tradition nationale, voire même dans des traditions multiples.

Dans ce contexte, l'expérimentation iconographique cherche à trouver les moyens de penser et de produire une architecture et un urbanisme qui soient en phase avec ces positions de principe. Conjointes, ces compétences projectuelles (OMA) et figuratives (AMO) doivent permettre de concevoir une architecture véritablement contemporaine :

Libérée de l'obligation de construire, elle devient une manière de penser toute chose - une discipline qui représente des relations, des proportions, des connexions, des effets, le diagramme de toute chose (OMA, 2004, 20).

Les images de *Content* procèdent donc de la recherche d'une forme esthétique qui ait la même fluidité, la même versatilité que les objets multiples et variés que cette architecture se propose de figurer et dans certains cas de produire.

Une réforme du regard est la condition de possibilité de cette architecture : il est nécessaire, d'abord, de savoir voir le contemporain. Pour Koolhaas (Koolhaas, 2004, 162), jamais à court de jugements définitifs, l'architecture a disparu au XIX<sup>e</sup> siècle : elle a fait place à un espace-déchet (*junkspace*), cette forme construite banale et universalisée qui recouvre l'essentiel de la planète habitée et qui s'est sédimentée au fil du temps ; ceci alors que, dans leur grande majorité, les architectes avaient leurs yeux rivés sur de grandes œuvres isolées et généralement restées à l'état de projet. La référence de cette esthétique sont les auteurs du célèbre *Learning from Las Vegas*, Robert Venturi et Denise Scott-Brown, un ouvrage qui, depuis 1972, a enjoint des générations d'architectes à ne pas considérer avec dédain les formes urbaines « populaires » telles qu'alignées le long du *strip* de la ville-casino. En 1972, Denise Scott-Brown et Robert Venturi avaient milité pour une attention au « génie » très singulier de l'architecture et de l'urbanisme vernaculaires nord-américains : celui des enseignes disparates, des devantures de commerce.<sup>29</sup> Si, dit encore aujourd'hui Venturi, l'architecture industrielle nord-américaine, celle des silos à blé notamment, a inspiré le mouvement moderne et le style international, emblématisés réciproquement par Le Corbusier et Mies van der Rohe, c'est aujourd'hui l'architecture commerciale nord-américaine qui devrait servir de source d'inspiration.

Le propos d'alors, dans lequel se reconnaissent encore ces deux auteurs, était qu'il fallait se résoudre au fait que l'architecture n'était plus tant une question de masse et de technique constructive, mais de signes et d'images.

Dans le long entretien entre Rem Koolhaas, Hans-Ulrich Obrist, Denise Scott-Brown et Robert Venturi publié dans *Content*, ce dernier dit : « l'élément essentiel de l'architecture de notre temps n'est plus l'espace, c'est l'iconographie » (Koolhaas et Obrist, 2004, 150).

---

<sup>29</sup> On notera que leur propos porte sur le Las Vegas des années 1960, avant le processus de « disneyfication », qui a, selon eux, caractérisé l'évolution récente de la ville.

Signs are more relevant/significant than buildings [...] sign is more important than mass (Obricht et Koolhaas, 2004, 156).

Pour Scott-Brown et Venturi (Obricht et Koolhaas, 2004, 156), il faut donc promouvoir aujourd'hui une iconographie électronique. Il faut adhérer à et faire circuler des signes vernaculaires, plutôt que de chercher des références dans d'autres périodes historiques et dans d'autres registres sémiotiques.

### Junkspace

*Content* offre une réponse très directe à cette aspiration puisque son esthétique est précisément cela : commerciale, électronique, populaire (empruntant aux mangas et aux jeux électroniques), *cheap*, voire *trash*. Ainsi, l'entretien entre le critique d'art Hans-Ulrich Obricht, Rem Koolhaas et les deux auteurs de *Learning from Las Vegas*, est-il, par exemple, ponctué, pour identifier le locuteur, par de petites icônes provenant directement des *chatrooms* du web.<sup>30</sup> Il en découle une ambiguïté présente à la fois chez Venturi/Scott-Brown et dans le travail de l'OMA : on ne sait pas si cet éloge de l'existant (la célébration du commerce mondialisé et de son esthétique) contient ou non sa propre critique. La plupart des observateurs jugera probablement que non puisque Venturi en appelle à un pragmatisme radical et qu'on peut être porté à voir dans les projets de l'OMA - pour le jardin des Halles à Paris en 2004, par exemple - une adhésion sans retenue au kitsch contemporain.

Lorsque l'on lit avec attention l'unique texte réellement substantiel, voire programmatique, de Koolhaas dans *Content*, on parvient pourtant à des constats plus nuancés. Dans le chapitre intitulé « Junkspace » (OMA, 2004, 162-171), Koolhaas nous emmène en effet dans un tourbillon linguistique néobaudrillardien qui vise à donner un sentiment physique de la forme de cet espace. Multipliant les métaphores<sup>31</sup>, dans un texte écrit apparemment d'un seul souffle (et, on l'imagine sans mal, dans un hall d'aéroport), sans intertitres (comme s'il avait ouvert sans discontinuité le robinet de ses formules), l'architecte hollandais décrit la condition spatiale contemporaine : cet espace-déchet qui résulterait du croisement de l'escalator et de l'air conditionné.

Dans le *junkspace*, il n'y a selon Koolhaas, pas de formes, juste de la prolifération. Cet espace a cependant une iconographie - celle qui tient tant à cœur à Venturi et Scott-Brown - qui est

à 13% romaine, 8% Bauhaus, 7% Disney, 3% Art Nouveau, suivi de près par le Maya [...] c'est le royaume du morphing (Ibid.).

Voilà donc pour la (non-)forme et le style du *junkspace*. Dans un tel espace, les individus sont désorientés, il y a ainsi moins des flux de mobilité (qui supposeraient une discipline) que des trajectoires singulières et indisciplinées. L'usage de l'espace-déchet est ainsi caractérisé par des mouvements browniens dans une « toile sans araignée » (Koolhaas, 2004, 165), c'est-à-dire sans auteur. Ces transformations incessantes - par prolifération - de l'espace construit, cette imprévisibilité des usages rendent le plan (qui suppose précisément la prévisibilité) dérisoire. Si le *plan* constitue un instrument obsolète, il faut au moins parvenir à produire une pensée et du *projet* architectural et urbain. C'est

<sup>30</sup> Koolhaas s'octroie le beau rôle puisqu'il est symbolisé par un visage de diabolin.

<sup>31</sup> Parmi celles-ci, il est difficile de résister au plaisir de citer celle qui suit : « Junkspace is like being condemned to a perpetual jacuzzi with millions of your best friends » (Koolhaas, 2004, 163).

ce que Koolhaas tente de faire dans ses écrits, ce que l'OMA tente de réaliser à travers ses projets et ce que l'AMO s'efforce de figurer avec ses images.

Il faut donc voir dans *Content*, cela : une tentative à travers des contenus, et surtout à travers des signes, de rendre la condition spatiale contemporaine, et principalement urbaine, intelligible, saisissable, ne serait-ce que de manière fugitive. Le flux discursif des auteurs, les métaphores incessantes et cette iconographie qui tentent de capter l'esthétique du présent sont orientés vers cet objectif.

Le plus intéressant sans doute, dans les expérimentations de *Content*, réside dans la tentative de figurer l'espace urbain à une échelle planétaire (fig. 10 et 11) afin de retrouver à cette échelle un ordre, une forme et une prise sur cette dernière. C'est à l'échelle du monde en effet que la (très grande) ambition de l'OMA-AMO les conduit à penser et à agir. Les projets de l'OMA couvrent ainsi tous les continents et visent à chaque fois à appréhender des espaces particuliers (un jardin à Paris, un aéroport à Hong Kong, un centre médias à San Francisco, etc.) comme une nodalité spécifique dans des réseaux mondiaux d'interconnexion de personnes, de capitaux, de marchandises et d'information.<sup>32</sup> Nous sommes là véritablement face à ce qu'Ulrich Beck appelle une « cosmopolitique » (Beck, 2003) : une politique qui tente de situer l'analyse et l'action dans une perspective mondiale. Et une telle politique suppose une esthétique particulière, que l'on peut voir exprimée dans les figures 10 et 11.

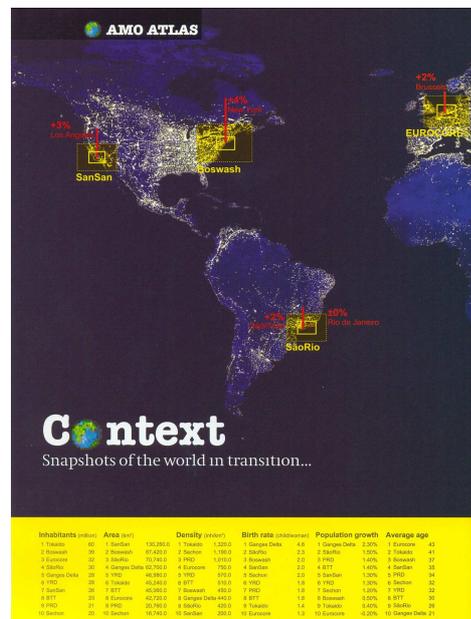


Fig. 10 OMA/AMO, *Content*, Köln, London, etc., Taschen, 2004, pp. 94-95.

<sup>32</sup> On reconnaîtra dans ma formulation la définition donnée par Doreen Massey à un « lieu global » (Massey, 1994).

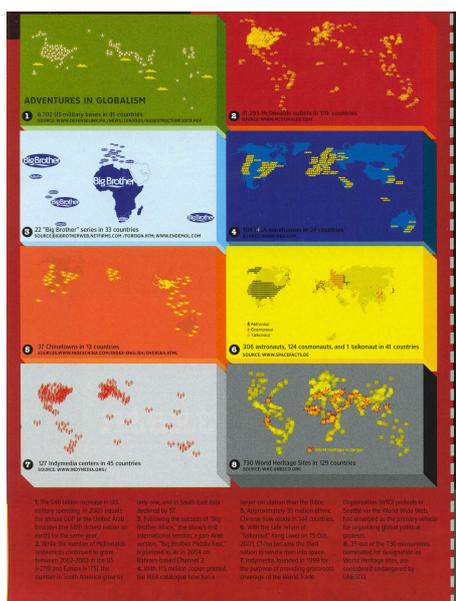


Fig. 11 OMA/AMO, *Content*, Köln, London, etc., Taschen, 2004, p. 96..

La première a pour fond des images satellite retravaillées de la terre, de nuit<sup>33</sup>. Ce fond permet de visibiliser et de nommer des mégalo-poles non perceptibles par d'autres moyens, par exemple : *SanSan* (pour la région urbaine allant de San Francisco à San Diego), ou *Tokaido* (pour celle qui couvre l'ensemble de l'archipel japonais). Cette stratégie est renforcée par l'inscription de ces néo-toponymes sur le fond d'image et par des encadrés qui les mettent en évidence. C'est par ce type, très simple, de procédé, que l'OMA-AMO construit un objet de connaissance, susceptible de devenir également un objet d'action et de projet.<sup>34</sup>

La seconde image nous mène du côté de cartes thématiques qui, elles non plus, ne sont pas sans précédent historique.<sup>35</sup> En lieu et place des classes sociales ou des cas de choléra, que l'on trouvait recensés à l'échelle intra-urbaine dans la cartographie sociale du XIXe et du début XXe s., ces figures contiennent, à l'échelle du globe, d'autres types d'information : la densité d'émissions de télé-réalité, de points de vente MacDonal'd, le taux de suicide ou le niveau des dépenses militaires. Or, ces données sont traditionnellement absentes des matériaux d'analyse et de projection mobilisés par les architectes et les urbanistes. Ces cartes thématiques sont donc là pour témoigner du fait qu'un urbanisme cosmopolite doit nécessairement incorporer dans sa démarche non seulement de nouvelles visualisations et de nouvelles dimensions géographi-

<sup>33</sup> Elle sont retravaillées puisqu'il ne fait bien sûr pas nuit partout en même temps et qu'elles ont été nettoyées de la nébulosité qui peut couvrir certaines zones du globe au moment de la prise de vue.

<sup>34</sup> On remarquera ici que ce procédé n'est, dans son principe, pas différent de celui qui permit aux architectes de la Renaissance, et en premier lieu à Leon Battista Alberti, de figurer sur un seul support, et avec exactitude, une ville (Rome en l'occurrence). C'est cette totalisation de la ville au sein d'une figure unique qui va contribuer à la naissance de l'urbanisme moderne (Söderström, 2000).

<sup>35</sup> Je pense ici à la cartographie sociale urbaine de Charles Booth et à ses liens avec l'urbanisme du début du XXe siècle (Söderström, 2000).

ques, mais également de nouveaux types de données qui prennent leur véritable sens à l'échelle planétaire.

Autrement dit, il y a certes dans les partis-pris esthétiques de l'OMA-AMO une politique d'image, une volonté de séduire un large public.<sup>36</sup> Mais il y aussi un projet, celui de trouver les formes d'analyse et de communication qui peuvent adhérer aux phénomènes que l'on aimerait connaître et sur lesquels on aimerait bien sûr aussi agir. C'est autour de ces expérimentations visuelles qu'il s'agit de conclure ces trois excursions dans les images de la ville contemporaine.

#### MONDES DES IMAGES ET IMAGES-MONDE

Dans un livre remarquable, Denis Cosgrove (2002) a récemment retracé la généalogie de la représentation occidentale de la terre comme globe. L'imaginaire cosmopolite et son avatar économique, la globalisation, prennent, sous cet éclairage, toute leur profondeur historique.<sup>37</sup> Au fil de ces trois excursions, j'ai parcouru des figures qui tentent elles de se situer aux frontières du contemporain et tenté de pousser le raisonnement un peu plus loin, avec la prise de risque que suppose l'absence de recul historique sur les phénomènes étudiés. Nous avons vu que les grands formats de Kuitca sont comme écartelés entre l'espace privé et l'espace-monde. Il rabat l'un sur l'autre pour rendre sensoriellement perceptible à la fois un enfermement dans les espaces de la représentation et le caractère dérisoire de ces derniers lorsqu'il s'agit de saisir et de figurer la vie quotidienne.

Les géographies de Jack Bauer nous immergent dans le flux des actions urbaines contemporaines. Ces actions sont constamment interrompues, réorientées, multiples, rythmées par un temps toujours compté, toujours insuffisant. Immergés dans l'urgence, Bauer, tel le petit cadre infatigable dont Richard Sennett (Sennett, 2001) nous a conté la crise existentielle, n'a ni la distance aux choses du monde, la *big picture*, ni le temps nécessaire pour mettre sa vie en perspective. Dans le rythme de la métropole, la mise en récit, celle qui selon Ricoeur permet de construire l'identité (Ricoeur, 1991), devient une tâche pratiquement surhumaine. Prévenir le dérapage, la catastrophe, est l'activité à laquelle ces personnages sont assignés.

Koolhaas et ses collaborateurs globalisés tentent d'y parvenir, par vents et marées et c'est la raison pour laquelle leur tentative paraît précisément surhumaine et mégalomane. Leur stratégie est celle de la surenchère : il s'agit non pas de s'accrocher à des modes figuratifs obsolètes, de résister à l'imagerie populaire en leur opposant la clarté des codes classiques de la figuration urbanistique, mais d'épouser son esthétique et de la faire proliférer. Au détour de leur bande dessinée, on trouve ainsi des images-monde, des figures qui tentent de recomposer une totalité, de nous sortir la tête de l'eau du jacuzzi planétaire. Cette esthétique cosmopolite donne à voir le terrain de jeu des élites globalisés : une planète sans frontière, qui scintille dans la nuit, comme Los Angeles

---

<sup>36</sup> Du reste, l'ouvrage promeut également 10 grands événements sur l'urbanité contemporaine, organisés en 2003 et 2004, aux quatre coins de la planète en collaboration avec la revue *Archis*. Ces événements se sont proposés d'être *response-based*, c'est-à-dire conçus avec des participants du monde entier. Ces derniers devant, idéalement, ne pas se restreindre au seul public spécialisé.

<sup>37</sup> Voir aussi Mignolo, 2000.

ou Tokyo vus du taxi dans les images cotonneuses de Michael Mann ou de Sofia Coppola.<sup>38</sup>

En réalité, bien sûr, aucun de ces mondes d'image ne prétend plus constituer une image du monde indiscutable, fondatrice. Chacun apporte un fragment d'expérience humaine et urbaine dans des registres qui mobilisent une critique de la représentation (Kuitca) ou une adhésion (« 24 »), souvent réfléchie (OMA-AMO), à des figures, visant la « capture »<sup>39</sup> (plus que l'imitation) d'espaces de la *performance*, de la pratique, ceci à travers le regard du *usual hero* du cinéma nord-américain (Bauer) ou du héros-bâisseur (Koolhaas).

En plaçant l'analyse de ces trois mondes d'images au-delà (ou en deçà) du paradigme de la représentation, j'ai formulé l'hypothèse, encore invérifiable aujourd'hui, que non seulement ils expriment de nouveaux régimes d'observation ou de pratique de la ville contemporaine, mais qu'ils constituent également les vecteurs de leur élaboration et de leur diffusion. C'est évidemment plus vrai pour une série comme « 24 », vue par des dizaines ou des centaines de millions de spectateurs de par le monde que pour les expérimentations de l'OMA-AMO, connues sans doute de quelques dizaines de milliers de personnes ou pour les tableaux de Guillermo Kuitca, qui ne sont vus que par quelques grosses poignées d'amateurs d'art contemporain. L'avantage qu'il y a à explorer ces terrains du point de vue du rapport entre cognition et pratique, c'est de nourrir une compétence prospective et, plus modestement, de comprendre le présent. Prises dans une économie de production différente (l'art, la télévision de masse, l'architecture), ces images permettent en effet, quand elles sont saisies dans un même mouvement d'analyse, de jouer sur la complémentarité des perspectives : celle du peintre, qui revient continuellement en spirale sur le détail, celle du réalisateur de série télévisée, qui vise la mise en spectacle de l'espace urbain, et celle de l'architecte, qui tente de mettre en forme le présent et le futur et de développer ainsi une esthétique qui ne soit pas trop en retard sur les logiques du développement matériel et économique des villes. Ce n'est qu'en enquêtant sur la diversité de ces lieux de production des figures de la ville, en travaillant aussi les modalités de leur réception et, enfin, en exploitant la diversité de ces regards, que l'on pourra mieux connaître comment l'on connaît cet environnement de vie dominant aujourd'hui sur la surface de la planète. Si ce texte a permis de légitimer une telle entreprise par la vertu de l'exemple, il aura atteint son principal objectif.

#### BIBLIOGRAPHIE

- Aubert N. (2003). *Le culte de l'urgence : la société malade du temps*, Paris, Flammarion.
- Chesnaux J. (1996). *Habiter le temps*, Paris, Bayard.
- Boltanski L. et Thévenot L. (1991). *De la justification. Les économies de la grandeur*, Paris, Gallimard.
- Cosgrove D. (1984). *Social Formations and Symbolic Landscape*, London, Croom Helm.
- Cosgrove D. (2001). *Apollo's Eye : a Cartographic Genealogy of the Earth in the Western Imagination*, Baltimore [etc.], the Johns Hopkins University Press.
- Farinelli F. (2003). *Geografia*, Torino, Einaudi.

<sup>38</sup> Je pense ici à *Lost in Translation* de Sofia Coppola (2003) et à *Collateral* de Michael Mann (2004).

<sup>39</sup> Sur l'idée qu'il faut concevoir les figures de la ville sous l'angle de la capture plus que de la représentation, cf. Goodman (1988).

- Gabellini P. (1996). *Il disegno urbanistico*, Roma, La Nuova Italia Scientifica.
- Goodman N. (1988). On Capturing Cities, in Teyssot G. (éd.) *World Cities and the Future of the Metropolis*, Milano, Electa, pp. 69-72.
- Graham S. and Marvin S. (2003). *Splintering urbanism : networked infrastructures, technological mobilities and the urban condition*, London, Routledge.
- Hartog F. (2003). *Régimes d'historicité : présentisme et expériences du temps*, Paris, Éditions du Seuil.
- Harley B. (1995). *Le pouvoir des cartes*, Paris, Anthropos.
- Healey P. (1997). *Collaborative Planning. Shaping Places in Fragmented Societies*, London, MacMillan.
- Hutchins E. (1996, 2<sup>e</sup> édition). *Cognition in the Wild*, Cambridge Mass., The MIT Press.
- Herkenhoff P. (2003). La pintura de Guillermo Kuitca in Becc, S. et Herkenhoff P. *Kuitca. Obras 1982-2002*, catalogue de l'exposition éponyme à Madrid en 2003, Museo Nacional, Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, pp. 21-63.
- Jauréguiberry F. (1998). Télécommunications et généralisation de l'urgence, *Sciences de la société*, N° 44, pp. 83-97.
- Koolhaas R. (2004). Junkspace, in OMA (éd.) *Content*, Köln, Taschen, pp. 162-171.
- Laidi Z. (éd.) (1997). *Le temps mondial*, Paris, Ed. Complexe.
- Laidi Z. (2000). *Le sacre du présent*, Paris, Flammarion.
- Lévy J. (1999). *Le tournant géographique*, Paris, Belin.
- Lussault M. (1997). De l'engagement à la distanciation : regard sur une action d'expérimentation urbanistique in Callonge C., Lussault M. et Pagand B. (éd.) *Figures de l'urbain*, Tours, Maison des Sciences de la Ville, pp. 67-86.
- Massey D. (1994). A Global Sense of Place in Massey D. *Space, Place and Gender*, Cambridge, Polity Press.
- Mignolo W. (2000). The Many Faces of Cosmo-polis : Border Thinking and Critical Cosmopolitanism, *Public Culture* 12(3) : 721-748.
- Monaco J. (2000). *How to read a Film : Movies, Media, Multimedia*, London, Methuen.
- OMA (éd.) (2004). *Content*, Köln, Taschen.
- Panofsky E. (1967). *Architecture gothique et pensée scolastique*, Paris, Minuit.
- Picon A. (2003). Représenter la ville territoire: entre écrans de contrôle et dérives digitales, in *GNS, Global Navigation System* [Catalogue d'exposition], Palais de Tokyo, Paris, Editions Cercle d'Art.
- Ricoeur P. (1990). *Soi-même comme un autre*, Paris, Seuil.
- Sennett R. (2000). *Le travail sans qualités. Les conséquences humaines de la flexibilité*, Paris, Albin Michel.
- Shiel M. et Fitzmaurice T. (éd.) (2001). *Cinema and the City : Film and Urban Societies in a Global Context*, Oxford, Blackwell.
- Söderström O. (2000). *Des images pour agir. Le visuel en urbanisme*, Lausanne, Payot.
- Soja E. (1989). *Postmodern Geographies : the Reassertion of Space in Critical Social Theory*, London ; New York : Verso.
- Soja E. (2002). *Postmetropolis : Critical Studies of Cities and Regions*, Oxford, Blackwell.
- Thrift N. (1990). The making of capitalist time consciousness, in Hassard J. *The Sociology of Time*, London, MacMillan.
- Thrift N. (1996). *Spatial Formations*, London, Sage.