



L'(E)utopie, le miroir et les racines

[Sous-titre du document]

L'Eutopie, le miroir et la racine... Faudra pas trop le dire - sous cette forme du moins - ce soir aux personnes que vous rencontrerez..., mais - c'est vrai - il s'agit bien là du triptyque quelque peu crypté de la représentation de la ville numérique

Laura Garcia Vitoria

20 de junio de 2005

*Journées du CEAQ
(Centre d'études sur l'Actuel et le Quotidien)
Université de Paris V - Paris, 20 - 21 juin 2005*

A la recherche de la ville-rhizophore

Johanna Järvinen - Tassopoulos
(Département de Politique Sociale de l'Université d'Helsinki)
Conseil scientifique d'ARENOTECH

L'(E)utopie, le miroir et les racines

Contribution à l'intervention de Laura Garcia Vitoria, Présidente d'ARENOTECH
Directrice scientifique du Réseau européen des Villes Numériques

L'Eutopie, le miroir et la racine... Faudra pas trop le dire - sous cette forme du moins - ce soir aux personnes que vous rencontrerez..., mais - c'est vrai - il s'agit bien là du *triptyque quelque peu crypté de la représentation de la ville numérique*.

I - L'Eutopie d'abord

Plus qu'un slogan, c'est ce qui a poussé à agir les premiers *moines bâtisseurs* de la ville numérique d'aujourd'hui et de demain : ils ne l'admettront certes pas toujours, ils ne diront naturellement pas sous cette forme, mais ceux qui ont donné les *vraies* impulsions à la *transmutation numérique* des territoires - ici et là en Europe - ce sont tous des lecteurs (au moins potentiels) des œuvres complètes de Thomas More, *des contempteurs aussi et surtout des stratégies mises en œuvre par ses contemporains de la Renaissance qu'ils évoquaient tous, voire d'ailleurs leurs prédécesseurs médiévaux*.

Ainsi, *quand* ils se mirent à réfléchir sur leurs premiers pas dans l'administration électronique, les responsables municipaux siennois évoquaient dans nos colloques *les pratiques développées à distance par leurs agences du nord de l'Europe il y a de cela six siècles*. Ou encore citaient leur représentation du *Bon Gouvernement* - mise en image de la cité idéale - sur les fresques du XIV^{ème} siècle décorant leur mairie.

Quand ceux qui ont porté les premières initiatives de « villes numériques » en Espagne, en France, aux Pays-Bas et ailleurs se réunissaient, ils se resituaient uns et les autres leurs villes et leurs territoires sur *les cartes des chemins de Saint Jacques*.

Quand aujourd'hui nous travaillons avec les scandinaves - je le rappelais il y a quelques jours dans mon intervention à l'Institut de Prospective de la Commission européenne à Séville [\[1\]](#) -, ils nous parlent de la mise en réseau de leurs villes en évoquant la *Hanse Numérique* dont on sait que la sociabilité marchande et les informations surtout qu'ils véhiculaient ont très certainement influencé Thomas More.

Louis Marin, lorsqu'il évoquait avec notre président *l'île d'Utopie* qu'il aimait - il est vrai - à citer, ne manquait jamais en effet de rappeler non seulement qu'il s'agit bien là d'un récit de fondation, mais que ce récit là ne demandait qu'à re-servir, puisque quintessence et creuset de toutes les innovations.

II - Le paradigme prospectif du miroir

Le paradigme du miroir constitue un autre volet compléter de notre triptyque et rejoint d'ailleurs le portait robot que nous avons commencé, à l'initiative d'un récent colloque, de l'habitant de la ville numérique, *l'individu hypermoderne* [2] et ses **spasmes nostalgiques** qui ne lui suffisent pas en vérité à gérer notamment l'ambiguïté du rapport au passé de la ville et surtout une sorte d'historique de « l'intelligence territoriale ».

Le miroir constitue l'un des paradigmes de base d'un territoire numérique - paradigme là encore multiple au demeurant - au travers par exemple des **technologies de marquage de l'espace** qui laisse une « emprunte » virtuelle sur un lieu (en attachant un fichier musical ou un message sur une façade ou un arrêt d'autobus par exemple...) et qui se transforme ainsi en miroir pour - et par - celui qui - touriste, employé, habitant, jeune de la périphérie - est passé par là.

La ville numérique de demain sera en effet de plus en plus **une ville miroir**, une ville aux miroirs : ce qui s'y reflètera, outre les rapports interindividuels, ce sont d'abord et avant tout des savoirs. **Ses habitants auront à naviguer avec leurs outils dans des environnements caractérisés par des savoirs** [3], le défi majeur étant d'être en mesure de les structurer : le miroir apparaît ainsi, aux côtés des paradigmes de la racine, comme la meilleure métaphore de la société territoriale de la connaissance qui s'esquisse aujourd'hui.

La ville numérique est une ville d'écrans - elle le sera de plus en plus - et l'on sait d'ailleurs combien l'affichage urbain des prochaines années constitue un enjeu majeur pour l'information de ses habitants avec des publicités animées pouvant adopter entièrement la forme des colonnes et supports d'affichage tels que les colonnes Morris, avec le téléviseur capable de s'enrouler tel un journal et se glisser dans la poche, avec le papier électronique bien sûr...

Pour expliciter **la thématique du miroir-écran**, il suffit de songer au fait qu'un chercheur dans les laboratoires de Philips, Koen Joosse, a proposé tout simplement d'étaler, comme s'il s'agissait de réaliser une peinture, les cristaux sur une surface.

Qu'un autre chercheur, dans les laboratoires de Lucent cette fois, John Rogers, vient de démontrer que les transistors de commande pouvaient être simplement gravés sur un support avec une sorte de tampon, procédé susceptible de fabriquer des transistors souples capables de commander non seulement des microbilles, mais également des diodes électroluminescentes.

Que n'importe qui pourra accéder à Internet sur une surface de verre grâce à quelques capteurs.

Et qu'à Aichi, l'exposition internationale permet de prendre en photo les visiteurs et d'insérer leur visage dans le film qu'on leur propose d'aller voir.

La ville numérique, dans ses traductions culturelles les plus diverses, manifeste en tout premier lieu **un nouveau rapport au savoir** : celui des territoires au savoir - au travers par exemple de la création de pôles de compétences - et surtout le nouveau rapport entre l'individu et son environnement urbain et territorial en termes de savoirs : au travers des outils d'**itinérance cognitive**, l'individu y est amené à récolter et à « manager » sans arrêt des savoirs nouveaux, sans s'arrêter non plus d'en transmettre. La ville numérique devient **un véritable espace d'aide au savoir**, une ville de la connaissance [4].

Quant à **l'invisible**, de quoi est faite très précisément la ville numérique d'abord ? D'une **infrastructure invisible de réseaux de communication**, faite de technologies de géolocalisation, de réseaux sans fils, de bornes wi-fi, d'étiquettes intelligentes (RFID) qui en effet « multiplie les identités et même les différences » comme le dit précisément Michel Foucault...J'en ai dressé un rapide panorama dans mon intervention récente à Luxembourg pour un colloque de la présidence de l'Union européenne : je vous y renvoie [\[5\]](#). La ville numérique joue - et pas seulement technologiquement - avec toute une typologie de l'invisible : un invisible paradoxal, susceptible donc d'occulter, mais au moins autant de faire voir et surtout de faire savoir. Elle se rend en effet visible en offrant de l'information et de la connaissance.

III - Les racines du passé et ... du futur

L'image de la racine enfin est pour nous, de la manière la plus concrète, essentielle, dans la mesure notamment où **il n'y a pas de territoire de l'innovation** - et donc de ville numérique - **sans gestion de l'identité du territoire** [\[6\]](#).

Importance majeure des racines de son passé donc, mais **il est clair que les différentes utopies au travers desquelles elle a été perçue ou encore qu'elle a contribué elle-même à développer jouent un rôle majeur**, contrairement à ce qui en effet a pu être écrit par certains, mais ceux-ci ne disposaient d'aucune des analyses menées sur ce sujet. Les formulations contraires - et il est vrai qu'il y en a eu - s'avèrent ainsi très datées dans leurs affirmations et directement issues d'un contexte précis : les années 1999-2002 où l'on pensait en effet que les référents historiques et singulièrement, il est vrai, les *utopies historiques* n'étaient plus guère convocables.

Il n'en est évidemment plus de même aujourd'hui où, tout à l'inverse, la gestion de la boîte à outil de l'identité territoriale s'avère parfaitement indispensable aux démarches innovantes d'une ville - à l'exception de quelques villes enracinées dans leurs...archaïsmes ! -. D'où précisément l'importance majeure aujourd'hui de **la notion de « racines »** sur l'ensemble des chantiers de la ville numérique.

L'inscription dans le long terme et donc sa propension à une démarche prospective qui fait dans son vécu déjà partie du présent amène la ville numérique à gérer un choc temporel tout à fait singulier qui reste à analyser par les sociologues [\[7\]](#).

Conclusion

Au travers de l'ensemble de ces référents, on se trouve devant **un syndrome vénitien bien connu** qui fait de la gestion temporelle la condition même de l'action au travers d'une *représentation d'un temps circulaire qui se décline en un passé - futur* et qui gère en même temps l'assurance et le risque au travers en effet de deux outils essentiels :

- d'un côté, *le déploiement de discours utopiques* qui seuls peuvent prendre en charge de manière valide une telle représentation entrelacée et à nouveau interactive du passé et du futur ;
- de l'autre, *une centralité de l'approche topographique* longtemps quasi-effacée par l'aventure industrielle et dont la richesse de la charge cognitive nourrit à nouveau tout à la fois le discours qui *dit* la ville et l'action qui la transcende et la transforme [\[8\]](#).

-
- [1] "L'Europe de 2020 : la construction d'une économie territoriale de la connaissance », in Actes de la Conférence internationale *Information Society Technologies at the Service of a Changing Europe by 2020: learning from Worlds Views*, Séville, 16 et 17 juin 2005. A paraître, Séville, 2005.
 - [2] http://www.arenotech.org/colloques_2003/hypermode03/hymermode.htm
 - [3] Il nous a été donné d'analyser récemment une telle approche dans le cadre des Rencontres Internationales de Reims *Mutations et développements 2010*, pour ce qui est des enjeux organisationnels et humains d'une part et surtout ses conséquences dans les futures coopétitions territoriales d'autre part. A paraître dans les Actes d'*Evolutia*, Reims, 2005.
 - [4] http://www.arenotech.org/revue_2004/villes_connaissance_indice.htm
 - [5] A paraître, Luxembourg, 2005. Consultable sur : http://www.arenotech.org/2005/Cultural_Tourism_programme/itinerance_cognitive_laura_garcia_vitoria.htm
 - [6] On se reportera à ma contribution au volume *Cultura in gioco. Le nuove frontiere di musei, didattica e industria culturale nell'era dell'interattività*, Giunti, Florence-Milan, 2004.
 - [7] Nous aurons à y revenir dans les tout prochains jours au travers du Forum organisé par l'*Institut de Management* à Tunis et où il me reviendra d'analyser cette dimension du long terme dans mon intervention sur le thème : « Le e-business territorial : analyses prospectives ». A paraître, Tunis, 2005.
 - [8] Toutes les analyses et études qui se trouvent ici évoquées figurent dans la *Bibliothèque virtuelle Quintilien*, qui est la bibliothèque d'ARENOTECH et disponible sur son site www.arenotech.org