

# La ville brouillée : une Introduction à l'hallucination dans la condition urbaine contemporaine.

**Manuel Bello Marcano**  
Architecte (Venezuela)

Doctorant /Chercheur au CEAQ (Centre d'Etude sur l'Actuel et le Quotidien). Université Sorbonne - Paris V. E-mail: [mbm@ceaq-sorbonne.org](mailto:mbm@ceaq-sorbonne.org) / [malejandrobello@gmail.com](mailto:malejandrobello@gmail.com)

---

## **Résumé :**

Avec les nouvelles technologies de l'information, la condition urbaine s'est métamorphosée : la ville et l'idée de survivance participent de l'imaginaire urbain reflété par les medias. Cette perception de l'urbain sous une logique spatio-temporelle « cinématographique » est une redéfinition du flâneur où l'imagination sort de la saturation des illusions modernes en nous forçant vers des moments d'extase morbide : une hallucination sédatrice qui est vécue à travers d'une telle intensité qui finit par questionner notre sens de la ville via une nouvelle appréciation du corps.

**Mots Clés :** Espace urbain, technologie, hallucination.

## **Abstract:**

*At the time of the new technologies of the information, the urban condition has metamorphosed: the city and the idea of survival participate to an urban imaginary reflected by the Medias. This perception of the urban space under a cinematographic space-time logic is a redefinition of the flâneur in which the imagination leave the saturation of modern illusions, pushing us toward moments of morbid ecstasy: a sedative hallucination that is lived through a such intensity that question our sense of the city by means of a new body assessment.*

**Keywords:** Urban Space, technology, hallucination.

## La ville brouillée : une Introduction à l'hallucination dans la condition urbaine contemporaine.

*If the doors of perception were cleansed everything would appear to man as it is, infinite.  
For man has closed himself up, till he sees all things thro' narrow chinks of his cavern.  
«The marriage of heaven and hell» (W. Blake)*

Ranger des livres dans une bibliothèque n'a jamais été une tâche facile. Au bout d'un certain temps, et peut-être par fatigue ou par lassitude, celui qui range les livres finit toujours par se perdre dans la classification, en laissant sans cote et sans place une ou plusieurs œuvres. La ville contemporaine éprouve la même souffrance que les bibliothèques. Après l'agencement de chaque bâtiment, « *les livres inclassables* » restent encore là : des bâtiments et des espaces cachés qui sont tôt ou tard dévoilés par la raison ou par le hasard.

La classification et le codage de l'espace urbain est un processus qui s'impose au langage utilisé pour donner de la signification à l'espace. Vis-à-vis de l'architecte et de l'aménageur urbain, le langage de la ville se débat alors entre une « poétique de la ville » (analysée par P. Sansot) et une *science de la ville* encore entrain de se développer sous la forme primitive de « l'urbanisme », autrement dit, entre la puissance d'une subjectivité créatrice, et une objectivité profusément saturée depuis la technique. Ainsi, penser la ville d'aujourd'hui, est un faire de la place à l'expérience et à la participation citoyenne au milieu du discours mégalomaniaque de la projection urbaine. La ville se place alors au centre d'un ancien débat: celui de la perception du dedans et du dehors, de *ce qui rentre dans une classification* et de *ce qui n'y rentre pas*. Il s'agit d'une dialectique entre l'architecture faite pour et par les individus, voire une architecture de l'isolement, en contrepartie d'une architecture faite par une *sociabilité*.<sup>1</sup> Alors, ce que nous voulons développer ici est le fait qu'au milieu de ce débat et, depuis notre fascination moderne pour la codification du corps et ses intrigues dans la ville, se trouve l'hallucination comme forme de perception de l'espace urbain contemporain.

### Superstition et survivance

Encore très présente, l'image urbaine postmoderne de la « forêt de béton », c'est-à-dire *le visage sauvage de notre formalité moderne* participe activement dans nos réflexions sur la ville. Ainsi, la survivance continue à avoir un rapport notamment contextuel car elle est tant un but qu'une façon de jouir et de contempler le monde: une manière d'organiser notre quotidien dans la ville.

Néanmoins, il faut rappeler que, comme le remarque l'ethnologue E. Tylor, l'idée de survivance se trouve étroitement liée à celle de superstition. Même l'étymologie du mot «superstition», au-delà de sa signification de « comportement irrationnel » ou d'une « religion d'idolâtres », voire « culte de faux dieux », provient plutôt du latin *superstitio*, probablement de *superstes* « survivant » et de *superstare* « se tenir de bout », ce qui désignerait à son tour ceux qui prient pour que leurs enfants leur survivent.<sup>2</sup>

Ainsi le retour de la superstition est aussi une condition urbaine post-moderne que selon Tylor a un aspect ludique dans l'acte de survivre. En faisant

partie de l'apprentissage de l'enfant face à un monde extérieur menaçant, ce mécanisme social permet à « l'initié » de construire des dispositifs dont la plupart des jeux de *superstition* et de *survivance* ne sont que des activités sportives qui imitent des problèmes et d'énigmes de la vie des adultes.

Dans le monde d'aujourd'hui, la survivance est un jeu qui s'est développé à de hauts niveaux de préparation, pas seulement à travers l'imitation mais aussi de la simulation. L'enfant urbain de nos jours doit ainsi survivre à une « forme » de l'environnement qui se *présente* comme agressif et menaçant au travers des situations et des objets *simulés*. C'est le cas, par exemple des jeux vidéo qui simulent des ambiances urbaines chimériques, produits d'une imagination qui duplique ce qui n'existe véritablement pas. C'est aussi le cas du surdimensionnement des espaces grâce aux nouvelles technologies de la communication et la reproduction/circulation indiscriminée d'images qu'elles impliquent. Dans cette débâcle la condition urbaine postmoderne n'est plus en continuelle dépendance d'un contexte physique spécifique. Elle s'est *métamorphosée*. Au lieu d'une situation fixe et invariable, elle est devenue un processus de questionnement constant de la perception plutôt qu'une problématisation exclusivement « urbanistique » de planification spatiale.

### Le maniérisme de l'imagination mythique

Actuellement les décors et les espaces des jeux de survivance (jeux vidéo, compétitions sportives extrêmes, reality shows délirants voire décadents, simulations anachroniques, *néo-flâneries* cybernétiques, etc.) se créent sous une puissante énergie : celle d'une imagination intense, d'une *imagination mythique* selon Tylor. Nos enjeux urbains sont devenus la perception d'un monde qui n'existe plus, mais que nous continuons à *sentir* comme « vrai ». De cette sorte, l'inépuisable imagination rentre dans un déficit pour créer des étrangetés chaque fois plus complexes de façon à perpétuer les systèmes de classification. Ainsi

*« Nous nous rendrions mieux compte de l'intensité de l'imagination mythique en la comparant à l'hallucination que donne la maladie. [...] c'est l'extase morbide provoquée par la méditation, le jeûne, le narcotisme, l'excitation ou la fièvre, [...] état sous l'influence duquel s'abaissent les barrières qui séparent la sensation de l'imagination » (TYLOR, 1876 p. 350)*

En réfléchissant aux sans-but des flâneries et des dépaysements urbains contemporains, l'être urbain essaie, dans l'impulsion pour la survivance, de surmonter les anxiétés et le stress, héritage de la vie moderne, en cherchant des moments d'*extase morbide* dans le quotidien. Dorénavant les problématiques regardent vers le banal où le marché appréhende les événements *hors norme* au profit d'un enracinement profond de ceux-ci dans les structures du désir.

Au même temps, *l'imagination mythique* s'est épanouie d'une façon révélatrice dans le discours urbanistique et architectural d'aujourd'hui. À une époque complexe, la ville représente une contradiction productive, condition maniériste de la forme comme l'analyse l'architecte R. Venturi. Ce *maniérisme* contemporain serait donc un processus où, à partir d'une série de thématiques,

d'ordres, de manières préétablies, des codes!, se produit un brisement des règles par des personnes qui très souvent les connaissent bien ou, parfois, par des naïves qui les mal interprètent<sup>3</sup>.

Mais au contraire d'une désillusion, ce qui est séducteur ici c'est la fascination (peut être technologique en essence, comme le signale Baudrillard) pour la structuration de ces exceptions : c'est la participation donc à un *fascinante jeu contemporain de la codification* qui submerge notre quotidien en détournant l'idée obsédante du marché de saisir le générique à partir du spécifique. Au cœur de cette obsession que nous étalons ici aux comportements des êtres urbains dans la ville, nos sources de classification sont devenues des catégories de films, des récits-à-la-carte qui cherchent à dominer les désirs d'un collectif.

### Urbanisme Cinéplastique

Dans ce sens, comme bien remarque S. Zizek, le cinéma est l'art le plus pervers conçu par l'homme, car au-delà de nous montrer nos objets du désir (même les plus obscurs), il nous apprend comment les désirer<sup>4</sup>. N'oublions pas que le cinéma est un art qui joue avec les apparences, et comme tel, il nous montre les diverses façons dont la réalité peut être construite. Appliquée à nos villes, cette logique spatio-temporelle du cinéma est en soit une redéfinition du flâneur et de la perception de l'espace urbain, ce qu'Elie Faure appelait la *cinéplastique*, C'est-à-dire d'un

*« un art cinéplastique épanoui qui ne soit plus qu'une architecture idéale et d'où le cinémime, [...] disparaîtra, parce qu'un grand artiste pourra bâtir seul des édifices se constituant et s'effondrant et se reconstituant sans cesse par insensibles passages de tons et de modèles qui seront eux-mêmes architecture à tout instant de la durée, sans que nous puissions saisir le millième de seconde où s'opère la transition » (FAURE, 1995 pp. 34-35)*

Ainsi, W. Benjamin avait déjà comparé l'acte de filmer avec celui de flâner dans son *Passagen-Werk* au travers la possibilité d'un scénario pour un film de Paris<sup>5</sup>. De cette manière, le cinéma nous offre des outils pertinents pour essayer de saisir le réel et le quotidien par le biais d'une forme d'organisation qui échappe à celle du projet linéaire progressiste mais qui reste, d'une façon paradoxale, comme issue de la modernité.

Suivant cette logique *cinéplastique*, l'architecte Bernard Tschumi dans son *Manhattan transcripts* (1981) avait accordé un travail de décodification aux architectes/habitants qui flânaient dans la ville, en organisant les désirs et les espaces au travers d'un jeu d'intrigues : l'histoire d'un meurtre à Manhattan. Avec ce récit, Tschumi limite son intervention de façon à explorer la violence, la persécution et l'espace, comme un continu géométrique et psychologiquement déconstruit, ce qui, à son tour, donnait à l'espace urbain une condition de jeu filmique qui reste au-delà des limites d'une simple poursuite schizoïde. Ainsi, Tschumi réussit à étaler la linéarité du récit en l'éparpillant par tout dans le territoire, produisant par conséquent une multiplication kaléidoscopique des points de vue. Avec cette expérience à forte nature psychédélique, Tschumi

nous fait participer à une tentative d'amusement en jouant avec les rapports entre sensations et espaces dans un casse-tête composé par des photogrammes.

*Manhattan Transcripts* met donc en place une nouvelle forme de perception de l'espace urbain : la ville est perçue comme une image éclatée où l'architecture efface toute cohérence apparente au profit de l'évènement. C'est la même manière dont nous pouvons observer comment la technologie a reconstruit l'œil humain en l'adaptant pour l'avenir : un effet de 2000 *frames par seconde*, en cherchant visualiser *l'Aleph Borgiens*, hallucination paroxystique.

Le cinéma est donc le miroir qui reflète l'imaginaire d'une façon inverse. Il y a plus de *réel* dans le virtuel que dans le *réel* lui-même. Dans cette reconstruction rocambolesque de notre quotidien, l'imagination comme réalité spatiale se tourne en notre unique outil utile face aux structures du marché, outil qui nous permet de sortir de la saturation des illusions en nous forçant vers des moments d'*extase morbide*, c'est-à-dire, des espaces d'excitation où la fiction mute en utopie vécue de forme quotidienne. C'est donc l'induction volontaire à une hallucination sédatrice : une condition perceptive qui, loin d'être cataloguée uniquement comme une névrose collective, devient une métaphore arborescente qui illustre le *panorama* de la perception que nous partageons de nos espaces urbains contemporains. Ainsi, l'écrivain William Gibson serait le précurseur de l'idée que nous essayons de développer ici quand, par intuition, il aurait compris cette perception au travers de la définition du cyberspace comme une *hallucination* « consensuelle » (GIBSON, 1984 p. 64).

### **L'espace hallucinatoire dans la ville postmoderne**

Alors, nous sommes arrivés à un *consensus*: nous ne pouvons pas suivre toutes les règles de tous les systèmes, tout le temps. Nous sommes obligés à devenir des *surfeurs* comme le signale R. Koolhaas : un nouveau nomade urbain qui, en hallucinant des vagues, se place continuellement dans un *faire avec*.

A cet égard il ne s'agit pas d'un processus de substitution de l'illusion moderne par l'hallucination postmoderne. L'opération à suivre n'est pas celle de la soustraction mais plutôt celle de l'addition, ou mieux encore, de la fusion. Le phénomène hallucinatoire occuperait ainsi une place, un « terrain hétérotopique » dans le discours postmoderne, celui d'une utopie désarticulée qui est vécue à travers d'une intensité telle qui finit par questionner, via une nouvelle appréciation du corps, notre sens de la réalité.

Ainsi l'architecture du phénomène hallucinatoire serait une condition spatiale que l'on pourrait construire sur deux approches presque indissociables: une qui part d'une connaissance *phénoménologique* de la perception du fait urbain comme récit (l'objet) et l'autre qui part d'une intuition *psychanalytique* voire *strictement symbolique* de cette même perception. Quoi qu'il en soit, ces points de vue restent toujours sur notre fascination contemporaine pour la déformation et *reformation* de la réalité.

Divers analyses ont déjà été faites sur le terrain de l'approche phénoménologique à l'expérience hallucinatoire. Dans son livre sur *les hallucinations*,

Lanteri-Laura par exemple remarque l'intérêt des travaux d'E. Minkowski et d'E. Strauss sur l'espace ou les expériences hallucinogènes se déroulent. Ils signalent qu'au départ il y a un écartement entre les sujets « ordinaires » (c'est-à-dire « non fous ») et les objets aperçus. Cette distinction permet une certaine « liberté » de choix : le sujet peut aller vers l'objet ou le tenir à marge. Alors, deux types d'espaces se dévoilent comme conséquence directe de cette rupture entre l'objet et le sujet:

*« Ma présence au monde est telle que je me trouve entouré par un espace clair, ou les êtres et les objets se montrent clairement, pour eux-mêmes, [...] et cet espace clair est entouré à son tour par un espace plus lointain, qu'on peut appeler noir, car, malgré sa présence permanente, il ne se montre pas » (LANTERI-LAURA, 1991 p. 157)*

Cette disjonction entre espace « clair » et espace « noir » n'est pas une nouveauté, car elle a été bien développée par G. Durand (régime diurne et régime nocturne de l'image) comme base de ce qu'il a appelé la « *classification isotopique des images* » principe générateur d'une *structure anthropologique des images*.<sup>6</sup> Néanmoins, ce qui nous semble intéressant c'est que dans la condition hallucinatoire il existe une coupure de cette harmonie car l'espace noir devient proche. En effet, à la source même de l'étymologie du mot « hallucination » se trouvent quelques indices de ce rapprochement, car rappelons-nous que le mot hallucination vient aussi du mot *hallucita* – *allucita* : moucheron qui se brûle à la lumière et aussi *celui qui prend la nuit pour le jour*. C'est donc avec une telle désorganisation premièrement spatiale et ultérieurement sensorielle que la condition hallucinatoire a lieu. Dans ce bouleversement, l'espace obscur vient se placer en premier plan même au niveau sensoriel: il nous entoure en ne nous laissant pas le choix d'établir la distance avec la « réalité » de l'objet perçu, c'est-à-dire, le *réel* des choses. En conséquence, le phénomène hallucinatoire est donc une désorientation où nous marchons dans un brouillard en nous laissant guider par nos intuitions, nos *visions de l'intérieur*.

Mais il existe aussi une deuxième lecture possible de l'espace hallucinatoire car le réel dans le phénomène hallucinatoire se régule lui aussi par un processus de symbolisation. Au contraire de l'approche phénoménologique, l'approche psychanalytique de l'espace hallucinatoire n'est pas, dans ce cas, un processus clos qui annule d'un seul coup la distance qui existe entre l'objet et le sujet, c'est-à-dire, la proximité de l'espace clair devant l'espace obscur. Selon S. Žižek le processus de symbolisation, ce qu'il appelle de *fiction symbolique*, laisse toujours quelque chose d'inachevé, une dette non déchargée, quelque chose qui reste tout à fait non-symbolisé. En approfondissant sur cette réflexion Žižek établit que la partie du réel qui demeure non-symbolisée retourne sous l'apparence d'une *apparition spectrale*<sup>7</sup>, concept emprunté par ailleurs à Derrida, et que nous équivalons ici à *l'espace noir* (régime nocturne de l'image selon G. Durand) dévoilé par Minkowski et Strauss.

Ainsi en identifiant ces deux espaces dans la scission de la perception de la « réalité » (processus de symbolisation), l'expérience hallucinatoire manipulerait une condition unique : celle de la *con-fusion* spatiale nécessaire pour la construction sociale de la réalité contemporaine.

Ainsi, en tant qu'usagers de la ville, nous prenons divers éléments (des fragments du vécu) de ce nouveau monde *réel-symbolique* fragmenté et fantasmatique, pour nous induire ensuite consciemment à l'hallucination. C'est prendre volontairement des intenses bouffées du brouillard produit par *la satellisation du réel* dont parlait Baudrillard (BAUDRILLARD, 1976 p. 115). Des bouffées intenses de simulation. C'est le cas des débordements massifs d'images dans la ville: les plongées collectives dans les milliers de lumières des *mediascapes* d'un quartier, d'une ville entière ou lors d'un événement festivalier.

Alors, la notion spatiale d'une « condition hallucinatoire de la perception » dans la ville actuelle découvre un approche qui rejoint d'un côté notre condition urbaine postmoderne, celle d'un récit fragmenté, d'une sorte de disjonction *hypertextuelle* de l'espace, et d'un autre côté la condition *fantasmatique* de l'espace de retour du spectral dans le sujet halluciné (l'être urbain). Il s'agit donc d'une autoscopie de l'habitant comme joueur urbain qui transforme son terrain de jeux (la ville) en allant de la représentation vers la présentation, du lointain vers le proche.

Nonobstant, cet espace du retour du spectral qui dans l'expérience hallucinatoire devient proche, est aussi un espace de partage. A cet égard, le processus de perception de l'espace au travers du phénomène hallucinatoire n'est pas exclusivement individuel : il a un caractère et une volonté sociale. Telle est la façon dont les technologies de la communication et de l'image ont développé en nous une sensibilité différente dans nos rapports au monde et à l'autrui. Ainsi le retour du spectral prend souvent dans le virtuel des formes paroxystiques. Il suffit de repérer la puissance politique issue de l'internet par tout dans le monde ce qui nous rappelle à quel niveau les phénomènes contemporains de socialisation sont-ils liés à la réalité virtuelle et le cyberspace pour ne pas parler des NTIC et leur influence dans la perception de la ville.

Cette condition de partage est uniquement possible s'il existe la « confusion » (peut être de communion ?) entre la fiction symbolique et le spectral, entre le claire et l'obscur : un espace qui met en évidence les besoins et les désirs de partage, soit, *le déclin de l'individu dans les sociétés de masse*, comme le démontre M. Maffesoli. En allant encore plus loin, on peut dire que *l'espace hallucinatoire* est finalement un champ où les pulsions vitales sont partagées dans un consensus, ce qui nous fait penser à un espace *d'investissement de notre pulsion vitale, ou désir d'être* plutôt qu'à un espace dangereux qui individualise et qui sépare. Dans ce sens, l'espace hallucinatoire est un territoire de désirs où les apparitions sont plutôt de l'ordre des *erscheinungen*, ou « entités affectives » comme illustre Pietro Prini, ce qui donne à cet espace un caractère *anthropologique et existentiel plutôt que purement physique, et encore moins géométrique, homogène et isotrope* (PRINI, 1983 p. 150). Autrement dit, l'espace généré par la perception hallucinatoire au même temps qu'il permet le *retour du spectral* (chose parfois troublante d'un point de vue psychanalytique) est aussi un espace mythique et, conséquemment, il a une forte propension à la présence du sacré, en nous concernant dans la totalité de notre

existence. Il est ainsi un espace d'équilibre pulsionnel et, de cette sorte, il peut s'exprimer par des moments extrêmes chaotiques ainsi que par des moments d'apaisements silencieux et intimes.

Les lieux où le phénomène hallucinatoire se produit deviennent ainsi dans la ville des « haut lieux »<sup>8</sup> suivant la description de M. Maffesoli : des endroits emblématiques qui construisent de plus en plus, grâce à leurs interventions ponctuelles dans la silhouette urbaine contemporaine, des moments de partage « hallucinatoire » du paysage urbain. C'est le cas, par exemple, du *strip* de la ville de Las Vegas, bien analysée par R. Venturi, ou la perception de l'immense chantier du centre ville de Dubaï depuis les vitres d'un restaurant au 56<sup>ème</sup> étage d'un gratte-ciel voisin.<sup>9</sup>

### **Hallucination et fantaisies : les zones érogènes de la ville**

Aujourd'hui, Il est possible remarquer dans la conjonction entre les technologies et les subjectivités de l'image de la ville, un besoin de « hauts lieux », pas seulement psychiques mais aussi physiques. Divers exemples peuvent illustrer ceci : Paris by night<sup>10</sup>, Piccadilly Circus à Londres, ou bien Time square à New York. Ces projets, échantillons d'un phénomène de mode voire de style urbain agencés dans plusieurs villes européennes, montrent bien une tendance obsessionnelle pour l'illumination des monuments, effectisme qui tombe parfois dans une exagérée mise en valeur d'édifications à aucune valeur patrimoniale au profit du marché de tourisme. Ces « hauts lieux » prêt-à-porter reconstruisent l'expérience urbaine à partir d'une fantaisie technologique qui reflète un maquillage ou scénographie de rêve. Ainsi, par le biais de l'apparence, ce mécanisme rend 'vrai' (fiction symbolique) quelque chose de pratiquement invisible. Ce sont des moments de con-fusion ou d'interaction symbolique où l'on trouve le « réel » comme une sorte de clair-obscur, comme de petits cachets hallucinogènes qui, en les prenant volontairement comme les champignons d'Alice au pays des merveilles, nous font vraiment « croire », puis « sentir » et finalement « appartenir » (processus d'identification) au moment hallucinatoire tout en participant d'un fabuleux jeu d'échelles.

Dans cette idée de fantaisie (fantasme) technologique participent plusieurs éléments. En fait, dans ses réflexions sur le réel et le symbolique, S. Žižek place le concept de fantasme<sup>11</sup> au milieu de la dualité fiction symbolique/apparition spectrale. Ainsi, il met dans un même contexte le fantasme et la notion de gouvernance (l'image phallique du père) : “ ceux qui sont présumés de réaliser leur fantasmes (la fiction symbolique) ont besoin de recourir aux fantasmes (apparitions spectrales) afin d'expliquer leur échecs” (ŽIŽEK, 2005 p. 265).

Au-delà de la rigidité psychanalytique et dans une époque où le retour des idées telles que le totalitarisme, le fanatisme religieux ou les divers sentiments de catastrophes naturelles apocalyptiques sont à l'ordre du jour, cette réflexion de Žižek place l'espace de retour du spectral comme un besoin psychique commun de reconstruire la réalité de façon à endommager la condition d'échec, une altération de la réalité qui est donc celle de l'utopie progressiste : la fiction symbolique correspondrait alors à une sorte d'illusion moderne rédimée

qui, une fois « sclérosé », se recompose dans la ville en un espace d'échange du chimérique (fantasme social). Autrement dit, et là encore, une hallucination consensuelle. Mais attention, nous ne devons surtout pas penser au concept de *tabula rasa* dans cette approche car la construction de l'hallucination se fait sur les bases de l'expérience du vécu. L'espace hallucinatoire est avant tout un espace d'un épanouissement étendu de l'imagination.

En tout cas il reste évident que dans le processus d'apparition du spectral face à la promesse de réalisation de la fiction symbolique, il y a un processus d'évidement. Il y a nécessairement le sentiment de quelque chose qui est perdu. Cet endommagement psychique de la condition d'échec est surtout présent dans les cultures qui, en rappelant les mots d'E. Tylor, ont une disposition particulière à l'idéalisme mythique, état sous l'influence duquel s'abaissent les barrières qui séparent la sensation de l'imagination. Peut-être s'agit-il des cultures où cette sorte de disposition particulière à l'hallucination a un rapport avec des faits culturels tels que la présence à proximité de racines indigènes ou aborigènes, comme, par exemple, celles de l'Amérique du Sud, où l'urbain et le politique sont des sources prolifiques d'hallucinations consensuelles auprès d'une collectivité et de leurs fantasmes. Il suffit de remarquer le rôle de la nature et de la technologie dans leurs cosmologies et leur quotidien (comme dans, par exemple, le réalisme magique) ainsi que les gouvernements dictatoriaux très présents dans toute la région pendant le XX<sup>ème</sup> siècle.

Appartenant autant au vocabulaire cinématographique qu'au quotidien des aménagements urbains à vocation distrayante, la notion de fantaisie reste d'une pertinence un peu mise à l'écart dans l'analyse des espaces urbains et leurs rapports avec les comportements sociaux. Depuis les Disneyworlds et les diverses foires éphémères en allant jusqu'à des villes entières comme Las Vegas ou Dubaï, le concept de fantaisie (fantasme) dans la perception de l'espace urbain contemporain est un terrain peut être paroxystique de la notion d'hallucination dont nous parlons. Un terrain que nous avons décidé d'appeler les zones érogènes de la ville : des zones dans la ville où la fantaisie, les rapports sociaux, le partage, la fascination collective, l'orgiastique sont des bâtisseurs de l'espace au travers de la stimulation hallucinatoire, peu importe s'il s'agit d'une stimulation « virtuelle » (comme les flashmob dans le cyberspace) ou « réelle » (comme des places ou des avenues lors d'une célébration sportive ou encore une « parade » ou un carnaval). Elles sont des zones de Raum des Rühmung «des espaces de célébration»<sup>12</sup> qui, envahies par des effets érotique et psychotropiques en même temps étourdissants et éphémères, s'écartent du simple espace physique ou de l'architecture d'un endroit tel que la perspective l'aurait conçu. Dans ce sens plus que d'espaces il s'agit plutôt d'expériences : des zones du vécu où on peut habiter « l'expérience des limites dans les limites de l'expérience, voilà la combinaison subtile concoctée par l'industrie du spectacle » (BEGOUT, 2002 p. 63). Pour mieux décrire ces endroits nous nous appuyons ici sur la formule Maffesolienne « le lieu fait lien » en ajoutant que dans les zones érogènes « la stimulation de l'urbain (lieu) fait le lien », car le décor (la ville) est tellement fusionnée avec le corps social qu'il répond aux désirs de celui-ci en tant que machine à produire du plaisir.

C'est l'illusion du miroir, décrite déjà par Lacan, qui devient alors une intimité partagée par un consensus. Ce sont des moments dans la ville, des espaces de retour du spectral qui, parfois au travers d'un fait catastrophique, deviennent des espaces mythiques (au-delà de générique) grâce à une situation qui implique un fort échange symbolique ludo-érotique hors du jour le jour, mais en même temps, dans le quotidien de la vie d'une ville ou d'un espace urbain quelconque. Ces endroits peuvent être reconnus actuellement par leur prédisposition à être éventuellement envahis par des dispositifs de VR : toute sorte d'arrangements et d'écrans encadrés dans une vocation de mediascape (de miroir!) qui cherche l'organisation des phénomènes au travers d'une condition bidimensionnelle, condition propre à notre perception contemporaine.

On constate donc que les « zones érogènes de la ville » sont une activité programmatique de l'espace qui répond aussi bien au « dark gray areas » proposé par ARCHIGRAM dans les années 60' comme à la lecture koolhaasienne du junk-space<sup>13</sup> et aux Z.A.T (des zones d'autonomie temporaire) de H. Bey. C'est-à-dire des espace quelquefois sans aucune caractéristique notable au niveau du monument ou du patrimoine, parfois même des espaces oubliés, mais qui par volonté collective ou par cruising stimulus<sup>14</sup> bouleverse des structure sociales comme l'imaginaire urbain ou le marché sans que ce dernier parfois ne sache même pas ce qui c'est passé. Dans ces zones la consommation des désirs, voire fantasmes arrive à son point maximal, à un seuil, à un climax.

Dans la plupart des cas, il s'agit des zones susceptibles aux stimuli qui changent selon l'éclairage (moment de la journée, les différentes saisons ou l'efficacité technique des luminaires). Ici, l'éclairage, la plupart du temps artificiel, devient cause et conséquence du désir. C'est le désir qui transforme les jeux de lumière dans une forme d'hallucination très épanouie. Ainsi, en se saturant d'images, dans les zones érogènes l'œil séduit devient notre principal organe hallucinatoire. De cette façon, les zones érogènes de la ville creusent dans la dynamique touristique de consommation de la ville. Elles sont donc forcément des zones éphémères qui se forment sous une topologie du sensuel. Des endroits de la ville qui déclenchent et articulent les moments de transformation festivalière de l'espace urbain. Des noyaux invisibles du sensible dans la dynamique des lieux.

De cette façon, en épuisant les systèmes de classifications après les divers processus de décodification, le flâneur contemporain opte donc pour l'intoxication visuelle dans la ville : une façon de contempler la saturation du projet moderne. Comme des surfeurs urbains nous nous confrontons à une jouissance de la vie où l'espace-temps n'est qu'une scène théâtrale, où des zones érogènes de la ville participent elles aussi, au travers la technologie, à une condition urbaine qui exalte l'expérience du corps en temps présent.

## NOTES

<sup>1</sup> Notion d'après G. Simmel qui en correspondant à l'aspect formel des interactions fugaces des hommes en société, énonce la sociabilité comme « Forme ludique de socialisation ». (Voir G. Simmel *Sociologie et Epistémologie*. Paris PUF 1981. 1ère édition 1918). La sociabilité participe de la vie symbolique d'un collectif tout en produisant de la différenciation, ce qui entretient le lien social.

<sup>2</sup> Voir TYLOR, Edward Burnett. *La civilisation primitive*. Tome 1. Pp. 64.

<sup>3</sup> Pour la notion de maniérisme voir R. Venturi "Architecture as signs and systems. For a mannerist time". De la même façon, dans « Le mystère de la conjonction » P. 14, (Editions Fata Morgana 1997) M. Maffesoli signale la comparaison que fait U. Eco entre le maniérisme et le post-modernisme tant que catégorie méta-historique.

<sup>4</sup> Dans le documentaire « the pervert's guide to the cinema » (réalisé par Sophie Fiennes. Année 2006) S. Žižek résume ces propos d'une façon didactique en psychanalysant quelques productions filmiques de divers réalisateurs tels que de A. Hitchcock, D. Lynch, A. Tarkovsky, Ch. Chaplin ou les frères Wachowsky.

<sup>5</sup> Voir *Das Passagen-Werk*, dans *Gesammelte Schriften*, ed. Rolf Tiedemann and Herman Schweppenhäuser, 7 vols. 5 (Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag, 1974 1989), 5:135. Cité par A. Vidler dans *Wrapped Space...* P. 115.

<sup>6</sup> Voir DURAND, Gilbert. « Les structures anthropologiques de l'imaginaire ». Paris: DUNLOD. 1992

<sup>7</sup> Voir ZIZEK, S. "Interrogating the real. p. 262: "This real (the part of reality that remains non-symbolized) return in the guise of spectral apparition".

<sup>8</sup> Le concept de Haut Lieu est développé par M. Maffesoli dans son livre *Au creux des apparences...* P.219- 229

<sup>9</sup> B. Begout dans l'essai *Zeropolis* (Editions Alias.2002) reprend la thématique de Las Vegas développé par R. Venturi en lui donnant une vision plus holistique, c'est-à-dire symbolique. Begout met l'accent sur le fait que cet échange symbolique produit un échange d'affect et un sentiment de communauté. Il décrit la sensation d'arriver à Las Vegas comme un phénomène psychédélique : la ville est en elle-même un hallucinogène comme ceux utilisés par la génération de la contre culture américaine des années 70'.

<sup>10</sup> Ce terme rassemble les effets spéciaux nocturnes qui envahissent Paris: l'illumination façon bijouterie de la tour Eiffel, ainsi que celle de la place de la Concorde où l'illumination dramatique de divers monument dans la ville.

<sup>11</sup> Dans notre traduction du mot *fantasy* nous faisons une distinction entre fantasme et fantaisie suivant la plupart des traductions faites de Freud. Désormais nous utilisons le terme fantasme pour désigner la fantaisie dans un contexte psychoanalytique.

<sup>12</sup> Formule de Rilke cite par M. Maffesoli dans *Aux creux des apparences*. pp. 218.

<sup>13</sup> Pour le terme *dark grays areas* voir Peter Cook, *The Living City* (1963), p. 76, in *A Guide to ARCHIGRAM*. London: Academy Editions, 1994; Pour *Junk-Space* voir KOOLHAAS, Rem. "Junk-Space" dans la revue "Content" publié par Taschen en 2004. Pour les Zones d'Autonomie Temporaire voir BEY, Hakim. TAZ. Zone autonome temporaire. [www.lyber-eclat.net/lyber/taz.html](http://www.lyber-eclat.net/lyber/taz.html). [En ligne] 1991.

<sup>14</sup> Le mot *cruising*, traduit comme croiser ou rouler en français, décrit l'action de sortir dans sa voiture en roulant dans la ville et ses alentours sans un autre but que

passer un moment (seul ou à plusieurs) en contemplant l'espace de la ville à travers les vitres. A la base ce concept a une connotation sexuelle surtout à partir des années 70' où les personnes (d'abord homosexuelles et puis hétérosexuelle) sortaient pendant la nuit chercher des prostitué(e)s dans des zones spécifiques. Dans plusieurs villes américaines, les larges déplacements dans les conurbations facilitent ce type d'activité. Le cinéma américain a exploré cette pratique: (American Graffiti de G. Lucas, la cinématographie de road movies, notamment par Win Wenders. Etc). Au Canada cette activité a été associée à la consommation de marijuana car les adolescents trouvent peu risqué de se faire piégé par la police en consommant de l'herbe sur les autoroutes. Dans le livre *L'éblouissement des bords de route* B. Begout donne quelques réflexions préparatoires à une théorie du cruising. (BEGOUT, 2004 pp. 105-113).

## Bibliographie

- BAUDRILLARD, Jean. *L'échange symbolique et la mort*. Paris : Editions Gallimard, 1976.
- BEGOUT, Bruce. *L'éblouissement des bords de route*. Paris : Editions verticale / Le Seuil, 2004.
- \_\_\_\_\_. *Zéropolis*. Paris : Editions Allia, 2002.
- BENJAMIN, Walter. *Ecrits français*. Paris : Editions Gallimard, 2003.
- FAURE, Elie. *De la cinéplastique*. Paris : Carré ciné Seguir/ Nouvelles éditions Seguir, 1995.
- GIBSON, William. *Le Neuromancien*. Paris : Editions J'ai lu, 1984.
- LANTERI-LAURA, George. *Les hallucinations*. Paris - Milan - Barcelone - Bonn : Editorial Masson, 1991.
- MAFFESOLI, Michel. *Aux creux des apparences*. Paris : Edition la table ronde, 1990.
- PILE, Steve. *The real city: modernity, space and the phantasmagorias of city life*. London : SAGE publications, 2005.
- PRINI, Pietro. Espace mystique: désert et transcendance. [auteur du livre] Yves. PELICIER. *Espace et psychopathologie*. Paris : Editions Economica, 1983.
- TSCHUMI, Bernard. *The Manhattan transcripts*. [éd.] Jeffrey KIPNIS. *Perfects acts of architecture*. New York : MOMA Editions, 2001.
- TYLOR, Edward Burnett. *La civilisation primitive*. Paris : C. Reinwald et Ce, Libraires-éditeurs, 1876. Vol. I.
- VENTURI, Robert et SCOTT BROWN, Denise. *Architecture as sign and systems. For a mannerist time*. Massachusetts : The Belknap press of Harvard University Press, 2004.
- VIDLER, Anthony. *Warped Space: art, architecture and anxiety in modern culture*. Massachusetts : MIT Press, 2002.
- ŽIŽEK, Slavoj. *Interrogating the real*. New York : Continuum, 2005.
- \_\_\_\_\_. *The plague of fantasies*. London : Verso, 1997.