

Les conditions d'une localité du virtuel

David Bihanic

« Le virtuel n'est pas en dehors du réel mais lié au réel, pour rendre possible ce qui est en puissance dans le réel, et le faire advenir. Le virtuel permet d'accoucher du réel. »¹

Les réseaux numériques sont aujourd'hui en pleine expansion. Ils inaugurent de nouveaux pôles d'échange et de communication à échelle planétaire instituant un nombre infini de liens stratégiques entre les différents acteurs sociaux, économiques ou bien encore culturels. On parle alors d'une véritable explosion technologique entraînant un processus inexorable de socialisation informationnelle au sein d'un contexte de mondialisation globale. Cette prééminence de l'information, comme matière première, ne tarde pas à s'affirmer comme un argument de poids dans l'analyse épistémologique d'une société en pleine mutation. De nouvelles conceptions émergent, en matière d'architecture, allant jusqu'à envisager une ère trans-architecturale du bâti se jouant d'une double réalité entre un espace physio-sensoriel dédié à l'expérimentation "temps réel" et une présence virtuelle, immatérielle de données formelles. Dès lors, on parle d'une cyberarchitecture, prolongeant le concept de « cyberception »² introduit par Roy Ascott, qui est une perception physique et mentale non plus limitée à l'espace réel mais prolongée au cyberspace afin d'établir une relation dialectique nouvelle. Ce phénomène offre donc la possibilité d'une expérience sensible, intelligible augmentée engageant à la fois une désorientation majeure de l'espace-temps ainsi qu'une délocalisation inéluctable du corps au travers d'une constitution "téléprésentielle" véhiculée par l'entremise de moyens de communication assurant la transmission réciproque d'informations.

« [...] Où loger le virtuel ? »³

A l'heure où nous voyons se multiplier les initiatives d'extension digitale de la réalité, nous subissons une perturbation généralisée du lien existentiel qui nous unit à notre espace d'habitation. Ce bouleversement est tel qu'il altère notre imprégnation au monde physique au point même d'en affecter notre relation à autrui. Cette matérialisation et intégration du virtuel au sein de notre environnement physique participe aujourd'hui de notre quotidien. L'architecture fait alors office de lieu d'appréciation idéal de ces transformations massives de notre mode de vie. Elle doit faire preuve d'un effort de synthèse en vue de démontrer la présence permanente, l'emprise concrète, presque physiologique d'une puissance du virtuel au sein même de notre réalité tangible. « Les architectes doivent construire en se préoccupant de cette nouvelle perception individuelle de

¹ Philippe Queau, « La pensée virtuelle », *Réseaux*, N°61, 1993, p. 5.

² Voir Roy Ascott, *"The architecture of cyberception"*, "Architects in cyberspace. London: Academy Editions", 1995.

³ Voir Paul Virilio et Adrien Sina, *L'urbanité virtuelle – l'être au monde au temps réel*, Québec, Inter Art Actuel, 1996.

l'espace, de ces nouvelles catégories de l'expérience personnelle. À l'heure du téléphone mobile, chacun ne voit pas la ville de la même façon. »⁴.

Le virtuel fait dorénavant partie intégrante du contexte architectural. Il ouvre la possibilité d'une action d'ordre connectique voire même symbiotique en intervenant sur des représentations du monde physique plutôt que sur la réalité elle-même. Certains dispositifs techniques permettent ainsi la mise en place d'un espace artificiel de communication et d'échange, sorte de « village global »⁵, où chaque individu est affranchi des lourdes contraintes spatio-temporelles. On assiste, en quelque sorte, à l'édification de la biblique Tour de Babel au sein de laquelle l'information devient accessible de n'importe quel ordinateur connecté au réseau mondial.

L'avènement de la quatrième informatique est marqué principalement par l'apparition de ce qu'Albert Bressand et Catherine Distler appellent une « réseapolis »⁶. On y explore les interactions qui s'effectuent au sein des réseaux informationnels et urbains de telle sorte que l'on parvient à abolir les barrières biologiques qui séparent le corps individuel de « l'hypercorps »⁷. Cela revient à contredire l'hypothèse selon laquelle le monde sensoriel n'est appréhensible qu'au travers de la médiation de notre corps, par nature, limité. Il faut donc reconsidérer notre rapport au réel en autorisant une extériorisation au sein même du cyberspace. Le réseau participe alors d'une nouvelle phénoménologie de la perception de part ses qualités à la fois locales et globales.

Ainsi, le concept d'interférence se révèle être ici au cœur même du dispositif "téléprésentiel" au sens d'une dilatation de notre rapport au temps, à l'espace. L'apparition d'une phénoménologie élargie de la perception devient effectivement le point nodal, la condition incontournable d'une expérience du virtuel. Ainsi toute séparation, coupure ou encore interruption entre le réel et le virtuel se résout désormais au travers d'une transmutation. Le réel devient virtuel dès lors que l'on passe d'une simulation sensorielle à la production d'une artificialité sensorielle, sorte de "virtualité réelle".

Vers une réalité du virtuel

Les transformations majeures tant architecturales qu'urbanistiques qui découlent de ce nouveau type d'espace public se feront désormais sous le signe de ce qu'il convient d'appeler la « glocalisation »⁸. La ville se décharge de ses fonctions d'échange et de communication dans le cyberspace pour mettre en œuvre localement de nouvelles formes d'organisation spatio-temporelle. Ces dernières, issues d'un système ouvert, sont alors vouées à d'incessantes modifications structurelles car le réseau se complexifie en permanence. Il permet alors une véritable transposition phénoménologique renvoyant inéluctablement à une instrumentalisation du monde physique par le virtuel. Cette constitution sémiologique qui s'exprime en faveur d'une révolution de l'expérience spatio-

⁴ Antoine Picon cité par Cécile Ducourtieux, « Quand le réel colonise le virtuel (et vice-versa) », *Le Monde Interactif*, 2000, [en ligne], (page consultée le 25/06/02), Adresse URL : <<http://interactif.lemonde.fr/article/0,5611,2858-3505-70361-0,FF.html>>

⁵ Marshall Mac Luhan, *Pour comprendre les médias*, Paris, Seuil, 1964.

⁶ Albert Bressand et Catherine Distler, *Le prochain monde : Réseapolis*, Paris, Seuil, 1985.

⁷ Pierre Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La découverte, 1995.

⁸ Paul Virilio, « Alerte dans le cyberspace », *Audiolab*, 1999, [en ligne], (page consultée le 25/06/02), Adresse URL : <<http://homestudio.thing.net/revue/content/virilio2.htm>>

perceptive du réel tient compte à la fois, à l'instar de la catégorisation peircienne, des aspects de signification, d'interprétation, d'interaction dialogique et finalement de communication. « Une "virtualité" est donc la structure de ces apparences et l'appréhension conceptuelle de ce qui a été créé. Dans quel environnement conceptuel se trouve-t-on ? C'est cet environnement et ses qualités de réponse qui importent [...] »⁹.

Par conséquent, le rapport entre globalité et localité se manifeste sur des plans contigus. On constate que l'opération de substitution de la réalité par le virtuel ne peut se faire qu'au travers d'une relation ambivalente. Il y a d'un côté une « glocalité »¹⁰ du monde physique caractérisée par une phénoménalité de l'intentionnalité et d'un autre côté une « glocalité » du virtuel au sens d'une relation paradigmatique. Cela démontre clairement que le signe isolé ne participe pas à la constitution du phénomène de sens car il ne possède pas une autonomie suffisante.

Cette théorie relève du niveau de l'analyse des systèmes sémiotiques visant à exprimer une coupure délibérée entre le réel et sa virtualisation au niveau sémantique. Il y a bien une contextualisation de l'opération de signification et non de décontextualisation car on agit au sein du même cadre épistémologique. À nouveau, le face à face entre le global et local revient à repenser le découplage de principe entre le phénomène et sa forme. Le virtuel se présente alors comme le véritable lieu de signification, le territoire de la forme en soi, de la mise en contexte. Il se définit au niveau phénoménal au travers des nombreuses interactions rendues possibles sur les structures logiques de description du réel.

Une relation énergétique

La pertinence d'une architecture réticulaire nous conduit à réenvisager certaines conceptions géographiques de la territorialité au travers d'un savoir des relations. Nous sommes à présent dans une ère de déterritorialisation et de virtualisation au sein de laquelle l'information et la connaissance deviennent source de richesse. Cela entraîne inévitablement de nouvelles configurations socio-économiques allant jusqu'à remettre en cause l'ordre ainsi que la validité de certaines productions intellectuelles. « Si l'informatique, ses réseaux, ses banques de données et ses terminaux est donc bien une énergétique, une forme énergétique, l'information transmise est aussi un mode de formation qui affecte et affectera demain les différents milieux de l'aménagement considéré. »¹¹.

L'information se présente, dès lors, comme énergie vectorielle qui organise le complexe et provoque une réduction de l'incertitude. Elle s'impose comme le sens transcendant d'un ensemble dominé par la quantité et sa gestion et relève moins d'une dialectique entre l'actualisation et la virtualisation que d'une forte alternative au monde physique. Sa numérisation ouvre la voie à une contraction de l'espace au profit d'une maîtrise accrue du temps et engage une socialisation libérée de ses contraintes. L'architecture y trouve alors son champ d'action réel en devenant une véritable dépense énergétique. Le lieu habitable devient cet

⁹ Howard Rheingold, « La réalité virtuelle », *Lionel Lumbruso*, 1993, [en ligne], (page consultée le 25/06/02), Adresse URL : <http://www.lumbruso.fr/lionel/03_Plume/RV/RV_Ch08.htm>

¹⁰ Ce néologisme, dû à Alain Lipietz ou Georges Benko, marque désormais une relation d'ambivalence entre d'un côté une évolution vers plus de globalisation et d'un autre côté un regain d'intérêt pour le local et l'identité des lieux.

¹¹ Paul Virilio, *L'espace critique*, Paris, Christian Bourgeois, 1984, p. 119.

environnement modifié au sein duquel l'être humain incorporel est soumis à de nombreuses sollicitations psychosensorielles. Cette conception, presque cartésienne au sens d'une raison désengagée, introduit une sorte d'hybridation mentale caractérisée par un renouveau de la conscience de soi de chaque être humain en tant qu'acteur du réseau mondial. Dès lors, nous sommes plutôt, comme le rappelle très justement Nicholas Negroponte, dans un monde de bits que dans celui des atomes faisant du réel tout entier une métaphysique du virtuel.

Paragraphe annexe (illustrations) :

Les différents projets que vous retrouvez ici apparaissent aujourd'hui comme des figures emblématiques de l'émergence de ce que Frédéric Nantois appelle la « cybernétique architecturale »¹² situant, comme nous l'évoquions précédemment, la problématique du cyberspace dans une perspective anthropologique. Ces architectes s'interrogent principalement sur l'implication socioculturelle des nouvelles technologies en vue d'envisager d'autres processus de synthèse plus performants et également sur l'évolution de leurs moyens d'investigation en intégrant des concepts inédits de spatialisation, de circulation induis par les réseaux numériques.

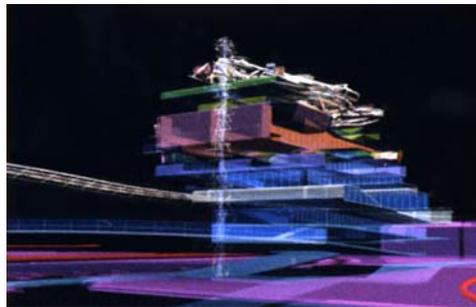
On distingue très nettement trois types d'intervention sur le plan conceptuel qui sont autant d'architecture du virtuel :

- l'Architecture augmentée
- l'Architecture d'information
- la « Transarchitecture »¹³

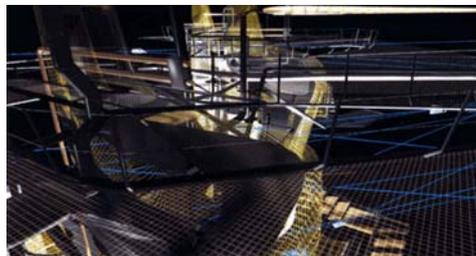
Illustrations :

Architecture augmentée :

- “Scenic Railway”, Nicolas Firket et Gyuri Macsai, 2001.



- “Suburburama”, Stephen Tierney, 2001.



¹² Frédéric Nantois, « Le style informationnel en architecture », *Arch'it*, [en ligne], (page consultée le 25/06/02), Adresse URL : <http://architettura.supereva.it/extended/19990901/index_fr.htm>

¹³ La notion de « transarchitecture » provient de la théorie des degrés de virtualité développée par Marcos Novak.

Architecture d'information:

- “DataTown”, MVRDV, 1998.



- “Virtual NYSE”, Asymptote, 1998.



« Transarchitecture » :

- “Trans_Port 2001”, Oosterhuis Associates, 1999.



- “The Induction Cities”, Makoto Sei Watanabe, 1999.

