Revue indisciplinaire de sciences sociales
Espaces Temps.net

Entre horizon et zénith : les perspectives de l'être.

Par André Ourednik. Le 22 décembre 2006

« In altri termini: proprio in forza di tale affresco, proprio perchè in grado di riflettere in maniera astratta su se stessa, Çatal Hüyük era da considerarsi una città, nonostante fosse abitata in prevalenza da cacciatori, contadini e pastori. » [Farinelli 2003, 152]

Afin de pouvoir consulter les « prototypes de Villes en 3D » présentés par las Pages Jaunes, l'internaute se munira non seulement du dernier plugin Shockwave mais également d'un ordinateur relativement performant, de même que d'une connexion Internet à haut débit. Il lui sera alors possible d'accéder à des modèles entièrement vectorisés des villes de Rennes et de Paris.

Elle se rendra rapidement compte qu'il ne s'agit pas, ici, de la simple projection d'une orthophotographie sur un modèle altimétrique du terrain, rencontrée peut-être dans d'autres interfaces. Elle notera, en effet, la restitution d'une quantité impressionnante de détails architecturaux des bâtiments majeurs : l'escalier du Centre Pompidou, les arc-boutants de Notre Dame, les pyramides du Louvre,… chaque ruelle et même les arbres des allées sont reproduits, un à un, ou presque.

La qualité de la réalisation technique ne manquera pas d'entraîner l'internaute à se prendre au jeu de l'expérience de cet espace. Utilisant une interface de navigation parfaitement bien conçue, elle suivra les couloirs des rues virtuelles, s'élèvera à une centaine de mètres pour accomplir un tour d'horizon en s'étonnant de l'emplacement réciproque inattendu des bâtiments connus, avant de replonger en bas, dans l'espace familier de ses itinéraires quotidiens.

Car plus d'une personne l'a dit en visitant le site: « Ce qu'il y d'impressionnant, c'est de traverser les rues que l'on a l'habitude de fréquenter, de se retrouver, virtuellement, dans les endroits que l'on connaît. »

Ce commentaire est intéressant dans le sens où il montre que l'apport de l'interface n'est pas autant de permettre l'accès virtuel à une ville inconnue que de procurer une nouvelle perspective sur un espace familier. Le fait de pouvoir observer un bâtiment connu dans sa totalité, de le poser devant soi, comme un objet dans l'espace, permet en effet de découvrir un autre objet, ou plutôt de découvrir le même objet en tant que ce qu'il n'a pas encore été, dans une expérience quotidienne.

La découverte de cette nouvelle dimension se répercute directement sur son observateur. Évoquant ses souvenirs, l'internaute resitue ses actes dans le bâtiment-objet et, par cela, dans un espace devenu lui-même objet, contenant synthétique de tous les actes possibles. Nous pouvons, en effet, parler de synthèse car, quelque soit l'échelle ou l'angle de vue adopté, chacun des actes passés ou futurs de l'internaute se voient localisés de manière non-équivoque dans le modèle informatique de sa ville et articulés de cette manière les uns aux autres, dans un système consistant. Cela, combiné à la possibilité de se mouvoir rapidement et de manière continue entre une perspective horizontale (de la pratique quotidienne) et une perspective zénithale (de la représentation positive) revêt une importance majeure si l'on considère le sens dont les lieux sont porteurs, notamment en tant qu'évocateurs d'un récit individuel. Car si, vu du sol, chaque lieu évoque un récit particulier, la perspective zénithale (rendue accessible en tout point par le modèle) rassemble la pluralité des lieux en un lieu nouveau, situé à une nouvelle échelle, et ainsi également la pluralité des récits individuels en une unité nouvelle, surprenante, extatique même, si l'on considère que l'individu subsume ainsi, sous son individualité présente, ce qui n'a été jusqu'alors qu'un ensemble d'identités narratives partiellement dissociées.

On dira qu'une telle synthèse est déjà rendue possible par tout point de vue élevé, surplombant directement un espace physique. Dans cette possibilité réside, par ailleurs, tout l'intérêt de se trouver au sommet d'une tour, à Berlin ou à Toronto. La possibilité de passer aussi rapidement d'une perspective à l'autre, de même que celle de pouvoir le faire en tout point de l'espace modélisé est néanmoins spécifique à l'expérience virtuelle.

Il n'existe bien sûr pas encore de modèle informatique du surgissement de l'espace lui même, comme synthèse d'un expérience visuelle, kinesthésique et tactile. Le modèle accessible depuis le site de ce mois permet néanmoins d'examiner l'articulation entre l'expérience visuelle quotidienne et l'expérience visuelle de l'espace-objet. Il permet, également, surtout, et ainsi que nous l'avons dit plus haut, de se servir de l'espace comme d'un moyen de synthèse de la pluralité de nos récits. L'étonnement et le vertige éprouvé par le visiteur des « prototypes de Villes en 3D » lors de cette articulation et de cette synthèse démarque dans tous les cas un champ de recherche auquel la géographie sera amenée à se consacrer de plus en plus dans les années à venir.

Bibliographie

Franco Farinelli, *Geografia: un'introduzione ai modelli del mondo*, Einaudi, 2003.

Article mis en ligne le vendredi 22 décembre 2006 à 00:00 –

Pour faire référence à cet article :

André Ourednik, »Entre horizon et zénith : les perspectives de l'être. », *EspacesTemps.net*, Objets, 22.12.2006
https://test.espacestemps.net/articles/entre-horizon-et-zenith-les-perspectives-de-etre/

© EspacesTemps.net. All rights reserved. Reproduction without the journal's consent prohibited. Quotation of excerpts authorized within the limits of the law.