

Ville et valeur

Marc Boutin

Numéro 83, hiver 2002–2003

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/45991ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Les Éditions Intervention

ISSN

0825-8708 (imprimé)

1923-2764 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Boutin, M. (2002). Ville et valeur. *Inter*, (83), 42–43.

Ville et valeur

Marc BOUTIN

Certaines villes sont des écrans,
d'autres des écritures.



La Défense

Type albertien focalisé (La Défense, Dallas)

Les villes-écrans s'élancent à la verticale comme les colonnes lumineuses d'un moniteur. On les reconnaît de loin. Elles nous impressionnent à cause de leur profil. Un profil en forme de montagnes russes qui ressemble aux indices coordonnés de la bourse, un profil-spectacle qui affiche ses couleurs comme la couverture d'un livre.

Type utopien casbah

Vues de loin, et si on fait abstraction du milieu naturel, les villes-écritures se ressemblent comme se ressemblent les pages d'un roman. Elles se déploient à l'horizontale comme les lignes d'un récit ou d'un poème et les rues des villes-écritures sont des phrases alignées qui forment des quartiers. Chaque mot est une maison ; chaque virgule, un espace libre ; chaque phrase, un îlot. À la fin d'une phrase, on croise une ruelle, une rue transversale ou une porte cochère en forme de point d'interrogation. Les paragraphes correspondent à des voisinages, les chapitres à des quartiers et le livre est la ville entière. Avant d'être lus, tous les livres se ressemblent.

On découvre la ville-écriture par la marche, maison par maison, une rue après l'autre. Un peu comme on lit un livre, un mot à la fois, une ligne après l'autre. Chaque promeneur retient de la ville-écriture un récit personnel, unique, un récit qui dépend de l'heure, du temps, de la saison, des rencontres ; un récit qui, si le promeneur refait le même parcours, ne sera jamais tout à fait le même.

Pour connaître une ville-écran, il faut *zapper*, c'est-à-dire se déplacer par digression, par bonds, par automobile. Il faut établir un programme pour se rendre à l'heure prévue, au lieu même où se produit un évènement. Entre ces lieux, les villes-écrans laissent des vides, des pleins entourés de vides, des stationnements géants, des rues très larges assaillies de lumière autant la nuit que le jour et bordées d'espaces interstitiels, de panneaux d'affichage, de *vacuums* ouverts ou clôturés qui incitent peu à la marche. Tout y est prévu pour qu'une fois l'évènement terminé, on transite vers d'autres lieux : chez soi, à l'hôtel, au musée ou vers un autre évènement.

Les mots ayant une fonction domiciliaire, la ville-écriture est habitée, mur à mur, autant dans son centre que dans sa périphérie. Le verbe, enclavé dans la phrase, est un mot qui introduit l'action, un mot-atelier, un lieu de travail, de commerce, de création. Il donne un sens à la phrase, à la rue. Les adjectifs et les adverbes sont des mots-services rattachés au verbe qui complètent et colorent le sens de la phrase. De l'enchaînement des phrases émerge, sur la conscience du promeneur-lecteur, un sens relié au temps qui dépasse celui de chaque phrase individuelle. La ville-livre dépasse non seulement la somme de ses parties mais, pour le promeneur, elle ouvre la porte sur un univers qualitativement différent.



Type casbah

Type albertien pavillonnaire (L.A., Sainte-Foy)

La ville-écran déstructure les îlots urbains et propose à la place une série de canaux spécialisés. Elle sépare les mots de différentes natures et les isole par catégories. Son centre est un vide résidentiel où tous les verbes de décision, désenclavés, s'accumulent dans des gratte-ciel. En périphérie, dans des parcs industriels, des parcs d'amusement où des cités du cinéma, elle regroupe tous les verbes-ateliers et les verbes-loisirs. Entre les deux, dans d'immenses centres commerciaux, elle concentre tous les mots-services. Ses écoles regroupent plusieurs écoles pour former des polyvalentes. On dirait des usines de recyclage des eaux usées, entourées de gazon, ou des prisons à sécurité minimum entourées d'asphalte. Dans des banlieues-dortoirs isomorphes périphériques, la ville-écran étale les mots-domiciles, ou alors elle les entasse à proximité du centre-ville, dans des tours ou des HLM, un peu comme on superpose les urnes dans des alvéoles au Parc de la souvenance. Dans la ville-écran, la phrase a disparu pour faire place à la somme de ses éléments séparés. La ville-écran ne dépasse pas la somme de ses parties, elle est cette somme. Elle nous ramène aux valeurs du marché, au caractère quantitatif de l'univers.

Ville-écran, ville étalée : si elle compte deux cents mille automobiles, il lui faudra offrir un million de places de stationnement. En effet, l'habitant de la ville-écran *zappe* constamment d'une fonction à l'autre *via* un réseau autoroutier et, à chaque fois, il s'attend à trouver un espace bitumé pour garer sa voiture (ou l'autobus scolaire de ses enfants). En revanche, l'habitant de la ville-écriture attend, dans sa phrase, l'arrivée du mot juste. Il trouve normal que la fonction morcelée, la fonction qui se rapproche le plus du sens de la phrase et qui pourrait l'améliorer, vienne vers lui. Il lutte pour conserver ses écoles de quartiers.



Type pavillonnaire (L.A., Sainte-Foy)

Type cité

Ville-écriture, ville dense : le moindre espace, vide ou plein mais toujours relié à un domicile, a une utilité, un rôle à jouer dans le déroulement du récit. Malgré la verticalité de la ville-écran, les densités-écritures sont de dix à vingt fois supérieures aux densités-écrans. Dans la ville-écriture, tous les quartiers sont historiques puisque le passé, le présent et l'avenir font partie d'une même trame, de la même spatialité discursive. La seule différence, c'est que certains quartiers ont plus d'expérience que d'autres.

Quelquefois, dans le secteur dit « historique » d'une ville-écran, on retrouve des phrases isolées dans un paragraphe figé, lequel a perdu tout lien avec l'univers organique qui lui donnait un sens. Ce sont des phrases rigides – on ne peut en rien les modifier, ne serait-ce que pour y changer une poignée de porte – faites de mots non habités dans un paragraphe devenu parc d'amusement à thèmes qu'on pourrait clôturer ou emmurer comme Disneyland ou le Vieux-Québec. C'est la chaîne canal Historia du *zappeur*, un secteur qui industrialise et quantifie le souvenir. Le promeneur y devient un touriste qui réclame des événements (simili-bazars, carnivals, festivals, foires d'antan, etc.) et aime bien voir des figurants costumés. Certaines villes, coupées de leur passé, vont jusqu'à reconstituer des phrases anciennes ; elles construisent de faux vieux quartiers – comme la Place Royale à Québec – « dans des paysages dont le pittoresque est le degré zéro de la nouveauté¹ ».



Type cité

Type utopien 2° degré (Boston, Paris)

Toutes les lettres, même les majuscules, ont *grosso modo* la même hauteur et occupent un espace à peu près égal. Par le biais de l'œil, l'écriture s'adresse à l'ouïe, à la perception diachronique, à ce qui, comme la musique, a un début et une fin, à la dimension vectorielle de la vie. L'ouïe devine le temps et la vision décode l'espace. La ville-écriture est auditive, féminine. Son texte nous ramène au fondement égalitaire de la vie, à notre inscription dans le temps, cette limite devant laquelle nous sommes tous égaux, tous solidaires. La spatialisation de ces valeurs s'appelle l'urbanité. L'urbanité régularise la ville. Elle mélange les fonctions, entremêle les classes sociales et réunit les âges de la vie dans un cadre formalisé, normé, linéaire qui ressemble à un langage et s'adresse à la conscience, source de toutes les valeurs.

La ville-écran est une ville rurale axée sur la production matérielle et la consommation. La ruralité n'est pas une anti-valeur : elle représente l'autre versant de l'urbanité et se rattache au désir, à l'avoir, à la liberté, à l'espace, à l'automobile, comme l'urbanité se rattache à la raison, à l'être, à la justice, au temps, au transport en commun. Les édifices de la ville-écran cherchent à se dépasser verticalement et cette volonté de dépassement renvoie à des valeurs de conquête, de découverte, de performance. Mais hors du cadre régulateur de l'urbanité, ces valeurs s'emballent et se transforment en critères absolus, quantitatifs, mesurables. Comme s'il s'agissait de valeurs universelles, le monde-écran impose ces critères limitatifs aux domaines de l'art, de la santé, de la culture et de l'éducation, lesquels doivent se soumettre à des normes industrielles de productivité où la rivalité fait loi. Le monde-écran, par le biais de ses villes, répand ces mêmes critères dans l'espace géopolitique sous le visage d'une pensée unique et totalitaire qui s'appelle la mondialisation. Seules les villes-écritures résistent.



Québec

Québec

Nées d'un rapport de force, les villes réelles sont doubles, dialectisées, instables, à la fois écran et écriture. Mais une menace pèse sur les villes-écritures. Le XX^e siècle, contrairement à la croyance populaire, ne fut pas celui de l'urbanisation des sociétés. Il fut plutôt celui du déclin de l'urbanité et d'une ruralisation fulgurante des villes. Les villes-écritures, gardiennes des cultures dans leur diversité, sont menacées comme sont menacées les langues dans leur diversité. L'anglais est la langue de la ville-écran : pensée unique, langue unique, l'anglais est la langue du capitalisme. Et même l'anglais en tant qu'expression d'une culture unique et originale est menacé.

L'espace géographique n'est pas médiateur d'un pouvoir, il est pouvoir et sa structuration même est axiologique ; autrement dit, les villes sont des valeurs immédiatement perceptibles dans leurs formes urbaines ou rurales. Redécouvrir l'urbanité en tant que force de résistance, en tant que lutte (urbaine). Apprendre à marcher, entretenir la rage du piéton, se réapproprier le trottoir comme arme, comme valeur : un mot d'ordre pour le XXI^e siècle.

« Ce que toutes les autres villes ne semblent accorder qu'à contrecœur aux déchets de la société – traîner, flâner – c'est précisément ce que les rues de Paris demandent à tout un chacun². »



Type utopien (Boston, Paris)