Document generated on 07/13/2025 2:18 p.m.

Continuité

CONTINUITÉ

Autrement la ville

Magdalena Wesolkowska

Number 99, Winter 2003–2004

Le passé dans l'oeil du futur

URI: https://id.erudit.org/iderudit/15633ac

See table of contents

Publisher(s)

Éditions Continuité

ISSN

0714-9476 (print)
1923-2543 (digital)

Explore this journal

Cite this article

Wesolkowska, M. (2003). Autrement la ville. *Continuité*, (99), 38–40.

Tous droits réservés © Éditions Continuité, 2003

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

érudit

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/

AuTreMen T la ViLLe

L'art public contemporain trouve dans les nouvelles technologies un outil d'exploration de formes où l'interaction avec le public renouvelle le sens de l'œuvre. Excursion dans un monde de réels possibles et de possibles virtuels.

par Magdalena Wesolkowska

Two Origins, Relational Architecture 7, *une réalisation de l'artiste canado-mexicain Rafael Lozano-Hemmer en 2002. La photo montre un moment de l'installation interactive publique sur la place du Capitole à Toulouse, en France.*

Photo : Rafael Lozano-Hemmer

Une ville se meut sous la lumière des néons et des écrans lumineux géants, perchés en haut des tours qui ne ferment jamais l'œil, là où l'information se développe en réseaux invisibles. Vous marchez vers le musée et vous remarquez deux faisceaux lumineux très puissants qui illuminent la façade. Des rires fusent. Vous voyez des gens souriants sur la grande place publique. Soudain, vous reconnaissez votre ombre qui défile parmi celles des autres individus présents, tel un géant perdu dans la ville. Mais à travers ces ombres, des images apparaissent : une vieille femme, un enfant, un homme portant lunettes, des corps de gens ordinaires. Vous vous approchez de la façade, votre ombre s'amenuise et vous voyez une main au-dessus de votre tête qui essaie d'enlever votre chapeau. C'est un jeune couple non loin de vous qui joue avec votre ombre. Vous souriez. Quelle idée ! Des gens qui ne se connaissent pas et qui se prêtent à ce jeu de rencontres surprenantes. Ce récit n'est pas fictif. Il rend compte de l'installation interactive publique *Body Movies*, de Rafael Lozano-Hemmer, un artiste qui utilise les technologies numériques pour construire à l'intérieur d'espaces urbains de véritables lieux de convivialité et de socialisation. Les passants y réfléchissent autrement la ville.

PRIVÉ-PUBLIC, RÉEL-VIRTUEL

On ne peut plus le nier, le monde est de plus en plus habité par un vaste champ de technologies numériques qui orientent les expériences vécues et les perceptions: espace privé et espace public s'interpellent. La notion d'espace public renvoie ici à un espace urbain, lieu de passage ou de rassemblement, fréquenté par des individus qui ne se connaissent pas nécessairement; un espace souvent extérieur appartenant à la ville (telle une place), mais parfois un espace intérieur appartenant à des institutions publiques ou commerciales (de grands corridors, des halls d'aéroports, de gares, de tours à bureaux, etc.).

Les technologies numériques et leurs réseaux invisibles créent un nouveau rapport entre l'environnement construit et ses habitants, entre les structures de transport et le rythme du quotidien, entre les zones de la vie publique et celles de la vie privée. La ville devient interface. Mouvance. Spontanéité.

Comment définir les nouvelles technologies numériques et surtout l'art interactif qui se les est appropriées? Du simple ordinateur connecté à Internet, nous sommes passés aux plateformes technologiques qui intègrent un système interactif, soit une combinaison de microprocesseurs programmés, de connexions à un réseau local ou global et d'une multitude de capteurs (infrarouge, capteurs du toucher, de sons, caméras vidéo, etc.) qui détectent une présence et la traduisent le plus souvent par une projection vidéo ou sonore. Le système interactif peut être intégré à un espace physique. Il peut aussi être mobile. Les systèmes mobiles utilisent les technologies du téléphone portable numérique ou celles de l'agenda portable. Tout simple soit-il, ce système interactif peut donner des résultats intéressants. Cette souplesse plaît aux artistes.

Ces nouvelles plateformes technologiques s'inscrivent dans un courant de recherche en informatique sur les interactions hommes-machine appelé le *ubiquitous computing*. La technologie devient invisible pour laisser la place à l'expé-rience unique de l'art dans la ville. Ce courant de recherche s'inscrit aussi dans la recherche sur la réalité mixte (*mixed reality*), c'est-à-dire la présence d'un espace virtuel à l'intérieur d'un espace réel. Ainsi, les technologies numériques intégrées à l'architecture ou portées sur le corps permettent un va-et-vient entre l'espace physique et virtuel, entre l'espace public et privé. Ces outils techniques rendent possibles la convivialité ou l'interaction entre individus.

Depuis les années 1990, le développement des technologies numériques a entraîné l'art contemporain vers des voies inédites. L'art technologique, l'art électronique ou l'art interactif s'appuient sur ces nouveaux outils pour interroger les processus de création et de réception et pour redéfinir l'œuvre d'art: est-elle objet ou information? L'expérience artistique se construit donc autrement. L'artiste et le designer n'ont plus le contrôle exclusif. Le public y participe activement. La fusion des différents médiums, le mélange d'images, de sons et de textes amènent une expérience interactive multisensorielle. Luc Courchesne et David Rokeby, deux artistes canadiens, se sont illustrés dans cet art. Les technologies qu'ils utilisent sont souvent complexes et de ce fait moins accessibles. Aussi retrouve-t-on leurs œuvres dans les musées et galeries.

L'art public (associé souvent aux commandes de sculpture monumentale et au 1% au Québec) est lui-même touché par le phénomène. Est-ce que l'installation interactive pourra créer de réelles instances de convivialité et de nouvelles expériences du quotidien? Comment ces installations peuvent-elles transformer l'espace urbain et quelle appropriation en fera l'utilisateur? Le caractère éphémère de la plupart des installations d'art public interpelle créateurs et institutions sur leur diffusion et leur pérennité. Un art public interactif permanent est-il envisageable? Voilà un défi pour le patrimoine artistique de demain.

QUELQUES EXEMPLES

Quelques exemples donnent un aperçu des résultats obtenus à ce jour dans trois types de projets: ceux utilisant des projections vidéo et sonores, ceux utilisant les technologies mobiles et ceux utilisant Internet. Plusieurs des exemples présentés sont encore au stade de développement; les lecteurs sont donc invités à visiter les sites Web des projets. Les images et clips vidéo qu'on y trouve rendront justice au dynamisme de ces installations publiques et de ces projets urbains.

Installations interactives utilisant des projections (vidéo ou lumière) et du son

Toutes ces installations sont de nature contemplative, ludique et conviviale.

- *Hall of Ideas* de David Small, Small Design (Boston)
  Cette installation permanente prend la forme d'une fontaine installée dans le hall de la bibliothèque Mary Baker Eddy Library de Boston. À sa surface flottent les mots virtuels de citations de grandes idées qui ont influencé positivement notre monde. Quand les visiteurs cueillent les mots, ceux-ci s'envolent pour former de nouveaux agencements de textes sur les murs de la bibliothèque.
  http://www.davidsmall.com
- *Body Movies* de Rafael Lozano-Hemmer
  Le site propose différentes versions de *Body Movies* de Rafael Lozano-Hemmer. Depuis plusieurs années, l'artiste canado-mexicain crée ce qu'il appelle de l'architecture relationnelle, c'est-à-dire des projets qui consistent à altérer l'interprétation de l'architecture urbaine à travers des interventions technologiques où le public joue un rôle. Un de ses projets les plus réussis est *Body Movies*, celui décrit en début de texte.
  http://www.fundacion.telefonica.com/at/rlh/
- Différents projets de Greyworld dans plusieurs villes
  Fondé en 1993 par Andrew Shoben, le collectif Greyworld veut créer des installations artistiques qui articulent les espaces publics. Ses installations permettent aux participants de prendre part au processus créatif et de s'approprier l'espace public. Le groupe choisit des zones urbaines à la marge. Les installations créées sont des espaces de jeu, de plaisir et de contemplation.
  http://www.greyworld.org

Projets utilisant les technologies mobiles

Les trois premiers projets présentés ici sont des systèmes d'annotation des espaces publics de la ville. Ils permettent aux gens de laisser des notes sonores, textuelles ou graphiques qui seront découvertes par d'autres, qui interagiront à leur tour dans le même espace. Le dernier est un projet de composition sonore.

- *[murmure]* (Toronto, Vancouver, Montréal)
  Produit par un collectif canadien, *[murmure]* est une approche intimiste et renouvelée de la vie d'un quartier. Munis de leur cellulaire, les visiteurs du quartier et les passants peuvent écouter des histoires, des récits personnels, des

Barcelone, 15 février 2003, *manifestation pour la paix. Œuvre de Luc Courchesne.*
Photo : Luc Courchesne

anecdotes sur ce lieu racontés par les personnes qui y habitent ou qui y sont rattachées. Des écriteaux répartis dans le quartier annoncent la présence d'une histoire et comportent un numéro de téléphone à composer. Ces multiples témoignages, qui durent entre 30 secondes et 2 minutes, permettent aux visiteurs de mieux saisir les rapports personnels des habitants avec leur quartier et de redécouvrir l'espace et l'architecture qui les entourent.
http://murmure.ca

- *Tejp*, projet conjoint du Play Research Studio de l'Institut interactif et du Future Applications Lab de l'Institut Viktoria (Suède)
  Tejp (qui signifie « cassette » en suédois) consiste en des prototypes sonores inspirés par le situationnisme, le graffiti et d'autres formes d'art de la rue. Ce projet explore les différentes possibilités de superposition des traces personnelles et de l'information dans des espaces publics à travers différents médiums et comportements. *Tejp* souhaite transformer les spectateurs en acteurs et veut encourager la personnalisation des espaces publics. Deux prototypes ont été développés.
  http://civ.idc.cs.chalmers.se/projects/pps/tejp/
- *Texting Glances : Ambient Interludes from the Dublin Cityscape*, projet conjoint du Story Networks Group in Media Lab Europe et du Networks and Telecommunications Research Group (NTRG), Université de Dublin, Collège Trinity (Irlande)
  Texting Glances se concentre sur l'annotation par le texte et l'image des espaces d'attente : arrêts de bus, halls de gares, etc. Ce système est à la fois personnel (le dispositif d'entrée de données est un téléphone portable) et convivial puisqu'il permet aux utilisateurs de construire collectivement des histoires visuelles.
  http:/www.mee.tcd.ie/~ledoyle/texting glances.htm
- *Sonic City*, projet conjoint du Play Research Studio, du Interactive Institute et du Future Applications Lab de l'Institut Viktoria (Suède)
  Dans ce projet, la ville devient instrument de musique. Les gens qui marchent dans la ville sont munis d'un dispositif numérique portable capable de déchiffrer la position de l'usager dans l'espace géographique urbain. À mesure que l'usager se déplace dans la ville, des séquences sonores s'élaborent. *Sonic City* crée des ambiances musicales mobiles et réécrit l'expérience urbaine de l'usager.
  http://:www.playresearch.com/

Les projets utilisant Internet

Les projets suivants permettent aux usagers d'influencer le résultat du projet artistique par leur intervention dans le cyberespace.

- *Telescape* de Greyworld (New York)
  Telescape est une installation interactive publique qui a été produite avec l'assistance de Creative Time, une organisation reconnue pour ses projets d'art public contemporain. Elle consistait en une paire de télescopes du genre de ceux qui permettent de contempler un panorama (ex. : mont Royal). Lorsque les participants tournaient le télescope afin d'explorer le paysage, les coordonnées étaient envoyées à un micro-ordinateur inséré dans la base. Quand la lentille s'arrêtait sur un espace particulier, des clips sonores se faisaient entendre. Par exemple, s'arrêter sur un poteau engendrait de la musique ambiante alors que regarder une fenêtre d'appartement produisait un bout de conversation imaginée. Durant l'intervention, les visiteurs du site Web de Creative Time avaient la possibilité d'envoyer des courriels à une adresse Internet ou de composer un numéro afin de laisser un message (textuel ou vocal). Ensuite, un logiciel convertissait le texte des messages en voix audibles retransmises aux télescopes que d'autres participants pouvaient entendre. L'objectif du projet était d'amener les gens à redécouvrir des endroits devenus trop familiers et invisibles.
  http://www.greyworld.org
  http://www.creativetime.org/consuming places/
- *Vectorial Elevation* de Rafael Lozano-Hemmer
  Ce qui intéresse Lozano-Hemmer, c'est la présence ou l'absence du citoyen dans le paysage urbain. L'un de ses projets d'architecture relationnelle, *Vectorial Elevation*, a été créé pour célébrer le troisième millénaire à Mexico. Cette installation monumentale mettait en mouvement 18 lumières chercheuses (*searchlights*) placées sur les toits des bâtiments entourant le carré Zocalo. Les lumières étaient contrôlées et synchronisées par Internet à partir de commandes données par des usagers ordinaires. Ce *happening* a produit un ballet de lumières rythmiques dont l'impact sur le ciel de la ville a conduit à une réflexion profonde sur les relations entre espace urbain et cyberespace.
  http://www.fundacion.telefonica.com/at/rlh/

Magdalena Wesolkowska enseigne au Département de design de l'Université Concordia et poursuit un doctorat à la Faculté de l'aménagement de l'Université de Montréal.