

## Marc Tuters et le *Geograffiti Project*

Natasha Hébert

---

Number 64, Summer 2003

Hochelaga-Maisonneuve

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/9141ac>

[See table of contents](#)

---

### Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

### ISSN

0821-9222 (print)

1923-2551 (digital)

[Explore this journal](#)

---

### Cite this review

Hébert, N. (2003). Review of [Marc Tuters et le *Geograffiti Project*]. *Espace Sculpture*, (64), 34–35.

son concept de l'holographie. Son point de départ était mathématique, et les mathématiques dont il faisait usage étaient un mode de calcul qui avait été inventé par le Français Jean B. Fourier au XVIII<sup>e</sup> siècle. Les calculs de Fourier permettent de convertir chacun de ces modèles (équations) si complexes en un langage de formes d'ondes simples. De plus, Fourier a prouvé comment ces formes d'ondes se laissent retransformer en leur modèle original. Les transformations de Fourier ont permis à Gabor de pouvoir transformer, enregistrer et reconstruire l'image d'un objet en un modèle d'interférences lumineuses.

De nombreuses recherches semblent démontrer que la perception et le comportement humains pourraient aussi être compris à l'aide des équations de Fourier. Le neurologue Karl Pribram, qui a fait des études sur le cerveau humain, pensait que le système oculaire réagissait aux fréquences, qui pourraient, elles, être interprétées par le langage mathématique de Fourier. Les hologrammes représentent une image prise sur le vif de champs d'énergies subissant des interférences. Et nous savons que la plaque holographique n'enregistre pas les informations localement, mais les distribue sur toute la surface de la plaque. Il semblerait que la mémoire (humaine) fonctionne sur les mêmes principes et qu'elle interpréterait les fréquences bio-électriques. Le fait que l'on puisse reconstruire la visibilité totale d'une image holographique avec n'importe quel morceau d'un hologramme de première génération a entraîné Pribram à utiliser la manière dont l'accumulation d'informations holographiques se faisait comme modèle pour représenter la capacité du cerveau à organiser la mémorisation des souvenirs. Pribram essaya, dans les années 1960, de mettre en place une vaste théorie d'un cerveau fonctionnant de manière holographique et d'élaborer une théorie d'un univers holographique.

Le comportement des visiteurs de l'installation *Efflorescence* correspond à ces phénomènes dans la mesure où les observateurs sont invités à « mettre en phase » les informations acoustiques offertes. Ils deviennent pour ainsi dire des analystes de fréquences. L'installation, qui peut d'abord être reçue au plan événementiel, peut aussi être comprise à un deuxième niveau en tant qu'œuvre traitant de la communication et se dissimulant derrière l'apparence extérieure d'une œuvre

de lumière. L'installation contient des images et des mots qui peuvent être interprétés sémantiquement. De telles interprétations forment en quelque sorte la pointe cognitive de l'iceberg, dont les profondeurs ne sont accessibles à l'événement mis en situation que sous forme d'émotion spécifique étroitement liée au corps de l'observateur. L'événement est à la fois constitué d'un plan symbolique et d'un autre non symbolique. Les participants seront plutôt modelés par l'événement, au lieu du contraire. En fait, l'observateur provoque chacune des apparitions particulières de l'hologramme, mais en même temps ses mouvements seront quasi chorégraphiés par toute cette mise en scène d'images et de sons.

*Efflorescence* consiste en quelque sorte en un enchevêtrement d'interférences. Un peu comme sur le plan de la physique, puisque les hologrammes proviennent de l'interférence des ondes de « référence » (émises par le laser) et des ondes « objets » (produites par la réflexion lumineuse des objets). Ainsi, au plan artistique, l'événement résulte des interférences entre le spectateur et l'œuvre. On pourrait finalement dire que le spectateur interfère en quelque sorte avec lui-même : la recherche d'une harmonie entre les deux voix, même temporaire, correspond à la tentative, sur le plan humain, d'aller au-delà des réflexions utilitaires — comme, par exemple, pour harmoniser les forces féminines et masculines que chacun porte en soi. Un peu comme en filigrane, la tentative de synthèse relève d'un désir de triompher (ne serait-ce que temporairement) de ces dualismes qui ont produit l'œuvre : naître, paraître, connaître, disparaître, être. Les nombreuses superpositions de mots et de phénomènes holographiques créent une image à la fois complexe et d'autant plus réaliste et ce, au sens propre et figuré. ←

TRADUCTION: LOUIS BOUCHARD  
(GOETHE INSTITUT)

◆ Philippe Boissonnet, *Efflorescence*  
Galerie d'Art d'Outremont, Montréal  
6 janvier-2 février 2003  
Centre culturel Raymond-Lasnier,  
Trois-Rivières, 14 février-16 mars 2003

## NOTE

1. Karl H. Pribram, *Worum geht es beim holographischen Paradigma?* (Le paradigme holographique: De quoi s'agit-il?), tiré de Ken Wilber (Éditeur): *Das holographische Weltbild*. Berne-Munich-Vienne (Scherz), 1988, p. 36.

## Marc Tutters et le Geograffiti Project

NATASHA HÉBERT

Marc Tutters est un artiste de Montréal qui termine une maîtrise à Concordia avec un projet d'art, de multimédia et de communication, qui bouleverse nos repères liés à l'espace physique, l'espace virtuel et les modes d'expression artistique urbains, tel l'art public et le graffiti. Un prototype du *Geograffiti Project* a déjà été élaboré au Banff Center, le centre d'art contemporain et médiatique, en collaboration avec une équipe d'artistes et d'ingénieurs multimédia.

Les paradigmes liés à l'espace tel que nous le concevons sont en train de se transformer. L'art public, la performance, le land art et le graffiti sont directement touchés par les nouvelles strates spatiales qui s'ajoutent sur notre planète. Prenons quelques longueurs d'avance sur le futur afin d'éviter de tomber dans de nouvelles dimensions sans parachute...

Les vieilles villes européennes ont été construites sur un mode aléatoire par lequel les individus en communauté s'approprièrent l'espace en fonction de la morphologie des lieux et de leurs besoins. Élaborées ainsi, elles s'assuraient des espaces de socialisation, des voies de communication et de protections, tout en se réservant des lieux intimes, mystérieux et hermétiques. Le modèle des villes contem-

poraines américaines propose un modèle d'urbanisme qui s'appuie sur l'efficacité des déplacements et des modes de surveillance. La cité quadrillée a éliminé les zones de mystère, les dédales, les développements aléatoires et les espaces claniques. L'art public qui aspirait à créer des espaces de socialisation et de discussion, d'identification et de mémoire, échoue souvent par l'action des structures administratives et urbanistes. Le système antérieur où l'humain modelait et adaptait l'espace a été platement remplacé par un système utilitaire qui modèle et adapte l'humain. Devant l'impossibilité de s'approprier et de personnaliser l'espace, l'être urbain navigue imprégné d'une constante impression de vivre en sous-location.

Le graffiti fut une réaction à l'impuissance provoquée par cet espace organisé et imposé. L'intervention directe permet au graffiteur de créer de nouveaux territoires collectifs et claniques. La croissance de l'espace commun virtuel répond aussi à ce besoin d'appropriation : construire et conquérir l'espace, connecter avec autrui par affinités, explorer des zones de mystère et d'interdit. Mais le graffiti est associé au vandalisme, tandis qu'Internet

MARC TUTTERS, *Geograffiti Project*, 2002. Marc Tutters (à droite) et le cocréateur Karlis Kalnins. Photo : Darren Woodhead, Festival Shambalah, Nelson, Colombie-Britannique.



restreint physiquement l'utilisateur à son ordinateur. La flânerie, la mouvance urbaine, les découvertes et les connexions spontanées perdent leur intérêt au profit d'une sédentarité isolante.

#### FLÂNERIE, GREFFE D'INTERFACE ET MÉTISSAGE VIRTUEL

Le flâneur est un constructeur d'espace qui s'approprie l'espace dans ses mouvements lents et aléatoires. La diminution des déplacements physiques dans l'espace et la perte du contact réel des gens entre eux et des gens avec la matière suscitent une inquiétude chez Marc Tuters, inquiétudes qui sous-tendent l'essentiel de ses recherches. Le métissage entre les espaces réels et virtuels, le retour à la rue et l'appropriation des espaces urbains par l'être urbain établissent les bases d'un nouveau paradigme spatial. Tuters se transforme en chirurgien technologique et tente de greffer une nouvelle peau sur l'espace réel.

En pratique : le système de communication actuel divise la ville en cellules élastiques, chacune servie par une tour de transmission. Votre téléphone cellulaire reconnaît ces tours de transmission et peut déjà situer approximativement sa position géographique. En outre, le système de positionnement géographique (GPS - Global Positioning System) vous localise en fonction d'une projection triangulaire qui fixe vos coordonnées géographiques. Par un moyen ou un autre, il est déjà possible de vous situer sur un point

précis et de vous connecter sur un système Internet sans être vissé à votre ordinateur. Imaginez maintenant une banque de données dans lesquelles seraient inscrites des informations liées à cette position géographique précise. En utilisant un téléphone mobile — ou autre technologie de réception et d'envoi adaptée —, vous signalez votre position et accédez aux informations sur ce lieu via cette banque de données. Une œuvre d'art public située sur ce lieu pourra ainsi être documentée et l'information vous parvenir directement à son contact physique par un téléphone mobile. Subitement les ouvertures deviennent infinies. Les prémisses de cette technologie donnent une idée de la masse d'informations pouvant être transmises. Mais l'idée de ce projet va plus loin. Si l'utilisateur ne peut qu'accéder à cette information, il demeure confiné à son rôle de spectateur passif. La force du *Geograffiti Project* réside dans la possibilité de l'utilisateur d'enrichir et de composer lui-même cette banque de données en ajoutant ses propres informations et commentaires : produire de l'information, commenter votre passage, inscrire des messages secrets accessibles par des mots de passe. Accéder aux messages des autres. Créer de nouvelles zones de mystère. Inscrire des graffitis virtuels. Utiliser cette technologie à des fins de création et de performance. Construire et vous approprier un espace intime à travers l'espace public. Vous documenter *in situ*. Documenter l'art public. Produire de l'art public.

Pour le futur, le concepteur imagine un concept de communauté où la technologie fait partie de la vie. Après avoir stagné devant leur poste informatique, les gens vont développer une mouvance, ils vont bouger et sortir de leur isolement. Marc Tuters voudrait redonner la place aux flâneurs, aux zonards afin qu'ils puissent réexplorer leur habitat concret et être une part active du paysage urbain par la création d'espaces vivants et fertiles. Par exemple, le graffiti, l'art public, la performance et le land art se nourrissent d'espace, lequel compose l'intention de départ, la source de la création. Les œuvres risquent de se perdre et d'être oubliées. On peut en faire l'archivage filmique ou photographique. Il n'en demeure pas moins que le lieu même possède des qualités qui lui sont propres, des sons, des odeurs, des dimensions qui ont stimulé l'artiste dans ses choix. La documentation de l'art public via cette technologie fournit des informations techniques et anecdotiques sur les œuvres installées de manière permanente, ou laisse une empreinte mémorielle sur les œuvres éphémères, tout en offrant l'espace réel en quatre dimensions...

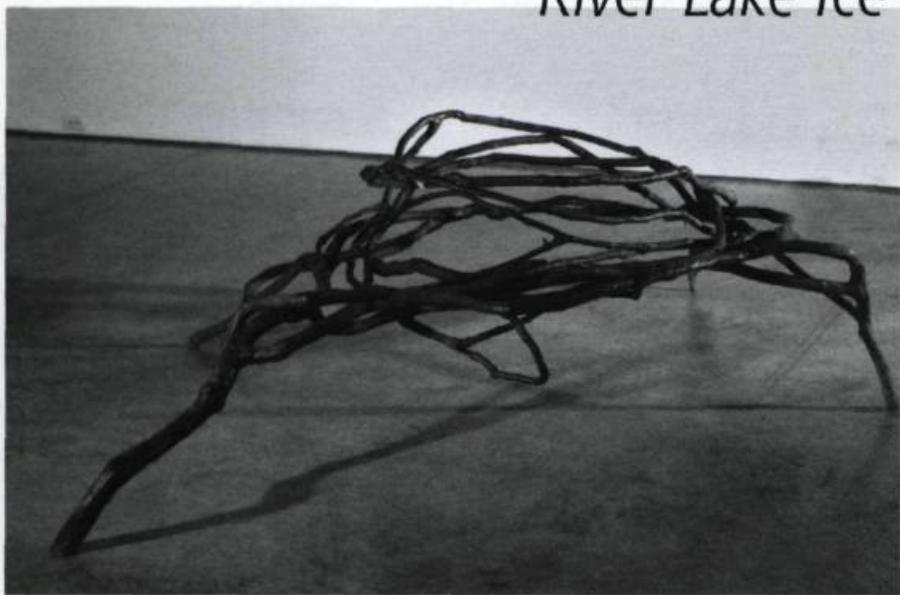
Le *Geograffiti Project* permettra aux artistes, comme à tous les utilisateurs mobiles de réseaux, d'envoyer des graffitis digitaux sur une carte virtuelle du monde. Évidemment, avec une banque de données complètement ouverte, ce sera le chaos de la manipulation de l'information, la publicité à outrance, la censure,

l'anarchie, le contrôle, le filtrage, la surveillance de la consommation et de déplacement des individus ainsi que tous les accidents internes que nous ne pouvons prévoir. Il faudra établir un protocole, comme ce fut le cas pour le téléphone, la radio, la télévision et Internet. Mais le concepteur n'en est pas là. C'est sur le nouveau médium en lui-même qu'il se penche, laissant à l'utilisateur le soin d'élaborer sa propre éthique. Si le chaos se développe, si l'être urbain trouve de nouveaux moyens de communiquer et de détourner des informations hors des circuits de surveillance actuels, si cela donne le jour à de nouveaux marginaux, voire à de nouvelles déviances, cela permettra l'accès à de nouvelles voies d'évacuation et de libertés nécessaires à l'humanité. Tuters s'affranchit du rôle de moraliste.

Voici donc une nouvelle perspective sur l'espace et sur de nouveaux modes de création et de communication qui émergent dans cette réalité augmentée. Voici donc de nouveaux enjeux et de nouvelles confrontations publiques. Bienvenue dans le futur où la mémoire publique s'ancre directement aux lieux, où les lieux portent en eux-mêmes leurs qualités intrinsèques et leur potentiel expressif, où l'espace se définit par strates et s'appréhende par les sens, la mémoire individuelle et sociale, par les jeux de découverte et de mystère. Un futur où la conscience collective et la mémoire se greffent directement sur l'espace. Un futur habité de néo-nomades urbains... ←

## Reinhard Reitzenstein: *River Lake Ice*

GIL McELROY



REINHARD REITZENSTEIN,  
*Lost Wood #10*, 2000.

Cast bronze. 73.6 x 274.3 x 218.4 cm.  
Photo: Michael Cullen.

Oshawa Creek meanders along behind The Robert McLaughlin Gallery in Oshawa as it makes its way south into Lake Ontario. As might be expected in this heavily urbanized part of Ontario, the creek and its surroundings are hardly the stuff of unspoiled nature. The gallery grounds on one side of the creek are carefully tended and gardened, and on the bank opposite a grocery store parking lot butts up against the creek's banks. A pedestrian bridge spans the narrow chasm that marks the path of the creek, connecting parking lot to gallery and making for a pleasant walk into downtown Oshawa.

Up on the gallery lawn, overlooking the creek and grocery store parking lot, sits *River/Tree Bench*, a site-specific sculpture by Grimsby, Ontario-based artist Reinhard Reitzenstein. It was commissioned in 2002, and now permanently graces the McLaughlin Gallery property. In winter, it sits isolated amidst the snow, all but unrecognizable as something other than a fallen tree, a leafless, virtually branchless object (save for two limbs set near the top of the cast bronze tree trunk that cleverly support one end of the piece), its roots entangled in a pair of stacked limestone blocks. It is a thing upon which, in better weather, one might sit, and such things comprised the sculptural component of Reitzenstein's recent solo exhibition at The Robert McLaughlin Gallery, *River Lake Ice*.