

Dossier pédagogique

ART ET RESEAUX URBAINS



Julie Morel, *Rheum Nobile*, 2012 – extrait

Des terrains d'action

La ville questionnée p. 2

La ville interpellée p. 3

Des énergies en œuvre

Les réseaux invisibles p. 4

Une technologie de lecture urbaine p. 5

À découvrir p. 6

Des terrains d'action

La ville questionnée

« En parlant d'art [dans l'espace] public, on touche évidemment aux arts et à l'esthétique, mais aussi, par système d'englobement, à la ville et à l'urbain, puis à la politique et à l'organisation de la société. » Christian Ruby, écrivain

Une interrogation humaine

« Désormais, pour nous, la ville est impossible à réduire à un objet extérieur à nous-mêmes, observable de loin. Les premiers penseurs de la modernité l'avaient déjà remarqué, à commencer par Edgar Poe qui, dans *L'Homme des foules*, décrit le parcours halluciné de l'habitant d'une grande ville », nous dit encore Christian Ruby.



L'Homme des foules, Illustration d'Albert Edward, 1903

Il continue alors ainsi : « Si Descartes pouvait encore faire de la ville un spectacle, dont il disposait à sa guise par la pensée, un spectacle d'unité et de cohérence saisi par un sujet centré, en position de simple observateur nous ne pouvons plus adopter cette attitude. »



The Naked City, Jules Dassin, 1948

« Le phénomène de la ville se présente désormais comme une dimension constituante de la vie humaine, d'une vie humaine qui n'est autre qu'un ensemble articulé de rapports et d'expériences difficilement centrables. » Dès lors, l'urbain ne s'apparente plus à un simple volume extérieur à l'homme. Il appartient à une couche de réalité participant à la mise en forme d'un relationnel humain. Notre existence s'y déploie comme une expérience conjointe de la ville, d'un univers de rapports construits et architecturés.

Une interrogation urbaine

Prenant la rue comme terrain d'observation, l'investigation, la découverte et la notion de données sont convoquées dès 1955 par les Situationnistes comme faisant partie d'une démarche psychogéographique. « *L'étude des lois exactes, et des effets précis du milieu géographique, consciemment aménagé ou non, [agit] directement sur le comportement affectif des individus* », écrit Guy Debord dans son *Introduction à une critique de la géographie urbaine*.



Galerie Légitime, Robert Filiou, 1962

Incluant les évolutions techniques comme élément constituant de notre environnement, Marshall McLuhan développe en 1964 l'idée d'un village global sous-tendu, notamment, par le réseau électrique. Ainsi, contrairement à d'autres techniques qui jusqu'ici privilégiaient un sens (l'écrit, par exemple, qui sollicite plus la vue que l'ouïe), il souligne que « *la technique électrique est globale et englobante* » : d'une part, elle sollicite tous les sens, d'autre part, elle rend possible la transmission immédiate de l'information, transformant l'humanité en nouvelle communauté. « *Contracté par l'électricité, le monde n'est plus qu'un village.* »

La ville interpellée

« [Une] perception du quotidien comme l'extraordinaire dans l'ordinaire. »
Stanley Cavell, philosophe

Des espaces pratiqués

Le graffiti est l'une des premières traces de l'appropriation sociale de l'environnement urbain. Il fait partie des témoignages populaires aptes à nous révéler des aspects inédits des sociétés qui les ont produits. Dans la foulée de mai 1968, les messages politiques de la rue parisienne gagnent en poésie et en qualité graphique. Ils sont notamment le fait d'étudiants en philosophie, en littérature, en sciences politiques ou en art et font souvent preuve d'humour absurde ou d'un sens de la formule plutôt étudié. C'est de cet affichage sauvage et militant que naît une tradition du graffiti à vocation esthétique.



Sous les pavés, la plage !, Anonyme, 1968

À la fin des années 1970, l'artiste Ernest Pignon-Ernest produit ainsi des affiches sérigraphiées, sans slogans, qu'il expose dans plusieurs grandes villes, telles *Les Expulsés* collés sur les murs de maisons en démolition et représentant à taille réelle des personnes tenant des valises ou un matelas. Les sérigraphies urbaines d'Ernest Pignon-Ernest interpellent le passant et lui demandent quelle est la place de l'homme ou de la poésie dans la cité moderne.



Les Expulsés, Ernest-Pignon-Ernest, 1979

Des espaces recréés

En 1979, le philosophe Jean-François Augoyard met en opposition l'espace construit et l'espace vécu ou pratiqué et approprié. L'appropriation n'aurait ainsi pas seulement à voir avec l'espace mais également avec une relation entre une forme de sociabilité et l'espace où elle se développe. Par conséquent, « *l'appropriation concerne essentiellement le temps (...) et elle remporte de moins en moins sur de l'espace donné et reproduit, et de plus en plus sur de l'espace recréé* ».



Projections – Rome, Jenny Holzer, 1998

S'appropriant l'espace public, les slogans de Jenny Holzer interrompent le flux des passants. Le texte constitue sa matière première, rendue lisible aux citoyens par l'emploi des moyens de communication les plus visibles, enseignes lumineuses, immenses projections.... Jouant d'affirmations parfois elliptiques, elle impose ainsi dans le tissu urbain son propre rythme, cassant toutes formes de lecture « automatique ».



28 Millimetres project, JR, 2009

Photographe, JR se définit comme un « artiste urbain ». Il crée un art infiltrant qui s'affiche sur les immeubles des banlieues parisiennes, sur les murs du Moyen-Orient, sur les ponts brisés d'Afrique ou dans les favelas au Brésil... Sa démarche tend à amener l'art là où une confrontation brute, sans références, est encore

possible. Son travail cherche avant tout à créer un lien social, à rapprocher les communautés, à alerter. JR pose des questions, aux passants d'y répondre.



Map, Aram Bartholl, 2006-2010

Aram Bartholl quant à lui met en relation différentes formes d'interaction générées par le web avec l'espace physique. Son projet *Map* est une installation dans l'espace public questionnant l'identité et le rôle du marqueur rouge du moteur de recherche Google Map. Où est le centre d'une ville ? Interrogeant par ce biais les services de géolocalisation, il met en perspective notre perception du monde physique et nos modes de circulations, positionnant physiquement le marqueur rouge à l'endroit précis identifié par Google Map comme centre de la ville.

Des énergies en œuvre

Les réseaux invisibles

« Tout dans une ville demeure invisible, tout, et par-dessus tout, la ville saisie comme totalité. » Bruno Latour, anthropologiste

Les circulations électriques

Les travaux photographiques ou vidéos de Doug Aitken juxtaposent des éléments visuels dans un ordre et selon un propos dont le concept a été déterminé à l'avance. Le kaléidoscope qu'il projette alors n'est pourtant pas un collage critique mais plutôt une tentative de saisir, d'appréhender l'environnement immédiat tel qu'il est. Dans *Electric Earth*, il fait ainsi apparaître le lien invisible qui existe entre la texture électriée de notre environnement urbain et les impulsions nerveuses de nos propres corps. C'est ici le début d'un dialogue sur l'électron, non seulement l'élément à l'origine de toute énergie, mais aussi le plus universel des matériaux psychiques. Plus complexe qu'un film linéaire, *Electric Earth* communique à la fois par le récit et par les espaces entre les récits.



Electric Earth, Doug Aitken, 1999

« Si pour Marshall McLuhan la lumière artificielle est un médium qui ne dit rien mais qui est "capable de créer un environnement par sa seule présence", elle est aussi, pour peu qu'on l'éteigne un instant, révélatrice de l'absence liée à la pratique du réseau », nous dit Julie Morel en avant propos à son projet *Rheum Nobile*. *Sweet Dream* en est l'un des dispositifs le plus explicite. Cette installation interactive se présente en deux lieux géographiques distincts. Dans une salle d'exposition, deux petites touches extraites d'un clavier d'ordinateur « Sleep » et « Wake up » sont incrustées dans le mur. Ces touches, sur lesquelles les visiteurs peuvent appuyer à leur gré, sont reliées au réseau électrique de sa propre chambre. Ainsi, les visiteurs ont tout loisir de contrôler l'allumage et l'arrêt de la lumière électrique de sa lampe de chevet, de jour comme de nuit.



Sweet Dream, Julie Morel, 2009

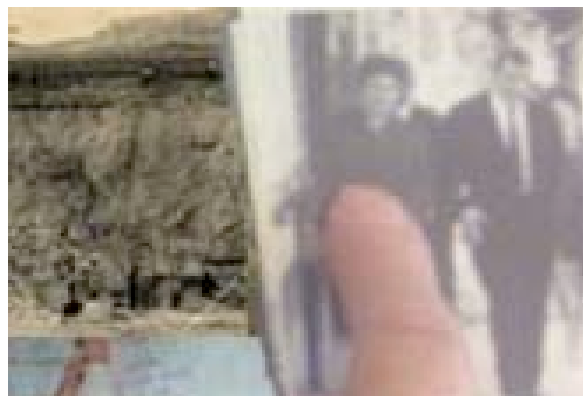
Les circulations de données

Les projets *Potential City* développés par le collectif Nogo Voyages permettent d'écouter des installations sonores géolocalisées sur différents lieux, comme autant de calques ajoutés au territoire. Nogo Voyages y explore ce que pourrait être une architecture attractive, qui suscite le désir, crée des possibilités d'intérêt urbain, des lieux d'expérimentation qui introduisent du fantastique dans le quotidien. Ainsi, en fonction de votre position, repérée par le GPS, votre appareil de téléphonie mobile déclenche sons, voix et textes. Chaque séquence sonore évoque un aspect du projet, associé à un point du lieu de déambulation, décrivant une couche potentielle ajoutée sur le territoire.



Potential City Les Halles, Nogo Voyages, 2010

Le projet *¿ Ce qui fait ville... !* développé par la Maison populaire et Muchomédia utilise les réseaux (internet, téléphonie, hertziens...) comme un moyen de mise en relation de la mémoire des habitants d'une même cité. Une mémoire exprimée par le biais d'objets médias qui questionnent l'éphémère, le temps, la transformation, l'adaptation et le lien, et rendue accessible par des murs d'images installés dans l'espace public. Connectés entre eux, ils deviennent alors autant d'invitations pour rencontrer, raconter et partager la mémoire de la ville et de ceux qui la vivent.



¿ Ce qui fait ville... ! (extrait), Collectif sous la houlette de Cyril Hernandez et Jimmy Hertz, 2012

Une technologie de lecture urbaine

« Je ne vis la ville, et le monde autour de moi, qu'à travers un prisme fictionnel. D'une certaine façon, je me fiche bien du "monde réel" (si tant est qu'il y en ait un) et je me réfugie volontiers dans des univers projectifs. »
Colville Petipont, dessinateur

Anticipation

Le travail de Thomas Léon se construit à partir des outils informatiques et plus particulièrement de l'image de synthèse. Il puise ses sources dans la littérature (romans d'anticipation et littérature utopique) ou les projets des avant-gardes, dont il tire une partie de ses problématiques : les relations complexes qui se développent entre un projet, sa représentation et sa mise en œuvre (architecture, urbanisme, modèles de sociétés idéales) ; les liens entre les questions de forme et les enjeux de pouvoir. Inspirée du roman d'H.G Wells, *The Time Machine* emprunte au roman l'idée d'une organisation sociale bipolaire. Une organisation qui se traduit dans l'image par le découpage du cadre en deux parties égales au sein desquelles est assigné un lieu, décor possible du roman (le parc de la Cité Universitaire Internationale à Paris pour la partie supérieure, les tunnels du métro parisien pour la partie inférieure).



The Time Machine, Thomas Leon, 2009

Ancrés dans une pratique régulière de la musique, de l'improvisation à l'électronique en passant par la noise, les projets de Michael Sellam appliquent aux objets et événements qu'il met en scène des processus d'amplifications, de variations et de modulations. Le projet *Mothership Union* présente un espace sculptural de fiction à parcourir sur plusieurs niveaux. Dans un premier temps, la confrontation physique à l'objet implique

une déambulation. Équipés de casques spécialement conçus pour le dispositif, les spectateurs peuvent ici percevoir l'activité sonore d'une population invisible.



Mothership Union, Michael Sellam, 2010

Dérives

Artiste, programmeur, enseignant sur l'art et les technologies, Alexis Chazard se définit comme un artiste polymédia. Depuis 2009, il travaille de façon critique à la question de l'interfaçage via l'activité cérébrale. L'un de ses derniers projets, *Post Traumatic Voyager*, proposait à des voyageurs-promeneurs - harnachés de casques permettant l'analyse de l'activité cérébrale et de GPS synchronisés - de tenter de mettre au jour des relations mentales s'établissant entre eux et le paysage traversé. Après le temps de la promenade, venait celui de la lecture, attentive, des résultats obtenus. Pouvait-on observer des motifs identiques selon les espaces traversés, les moments partagés ?



Post Traumatic Voyager, Alexis Chazard, 2011

À l'heure où la réalité du territoire urbain s'hybride avec l'univers numérique, François Quévillon fait appel aux ressources fluctuantes du réseau pour traduire l'évolution de phénomènes atmosphériques, météorologiques et astronomiques sur l'environnement. *Dérive* est une installation interactive en réseau. Elle invite le public à explorer des modélisations 3D de sites urbains qui se transforment en fonction des données environnementales captées en temps réel sur le web. En interconnectant virtuel et physique, *Dérive* s'intéresse à la phénoménologie des réalités mixtes et sonde la nature changeante de notre perception et de notre représentation du monde.



Dérive, François Quévillon, 2011

À découvrir

Autour de l'art et la ville

L'art public dans la ville

<http://www.espacestems.net/document282.html>

Urbain, trop urbain

<http://www.urban-trop-urbain.fr/>

Logiciels et programmes associés

MetaMap

<http://metamap.fr/>

Kinomap

<http://www.kinomap.com/#!accueil>

Urban Remix

<http://urbanremix.gatech.edu/>

Quelques artistes cités

Ernest-Pignon-Ernest

<http://www.pignon-ernest.com/>

Jenny Holzer

<http://www.jennyholzer.com/>

Aram Bartholl

<http://datenform.de/>

Julie Morel

<http://julie.incident.net/>

Nogo Voyages

<http://www.nogovoyages.com/>

Thomas Léon

<http://www.thomasleon.net/>

François Quévillon

<http://francois-quevillon.com/>

Sources : *L'art public dans la ville.* – Christian Ruby / *Introduction à une critique de la géographie urbaine* – Guy Debord / *Psychogéographie ! Poétique de l'exploration urbaine* – Matthieu Duperrex, *Urbain trop Urbain*

Maison populaire - 9 bis rue Dombasle - 93100 Montreuil - 01 42 87 08 68 – jocelyne.quelo@maisonpop.fr - maisonpop.fr

© Creative Commons – mars 2012