

ASSOCIATION MARCEL HICTER POUR LA DEMOCRATIE CULTURELLE - FMH

Connecting Cities Network / Réseau de villes connectées

3/3 De « l'In/Visible City » à la « Open Source City » (Ville Open Source)

Par Susa Pop, collaboratrice de l'Association Marcel Hicter

23 mars 2017

Connecting Cities Network/ Réseau de villes connectées

3/3 De « l'In/Visible City » à la « Open Source City » (Ville Open Source)

Par Susa Pop, collaboratrice de l'Association Marcel Hicter, ayant suivi le Diplôme Européen en Administration de Projets culturels

« L'In/Visible City » se situe sur un territoire hybride qui oscille entre plusieurs manières parfois contrôlées et parfois subjectives de découvrir la ville, entre la découverte imaginative et la mise en œuvre de modèles. Finalement, cela peut être une révélation sur la relation entre l'informatique omniprésente, l'architecture et la dimension socio-culturelle de la ville en termes du rôle actif que les citoyens pourraient jouer, à la fois en tant que concepteurs et habitants permettant le déploiement d'un nouveau paysage urbain dans un avenir proche.

Les environnements urbains sont de plus en plus influencés par la dynamique informatique. Le concept « d'In/Visible City » concerne un lieu qui peut être ressenti, analysé et représenté selon différentes perspectives ou selon des filtres spécifiques. La métropole contemporaine génère déjà des nuages de données complexes pouvant être exploités pour influencer nos choix. Aujourd'hui, il est possible d'intégrer l'accès à l'information de diverses et discrètes manières au travers d'objets de pratiques quotidiennes, comme des magasins ou des trottoirs, activés par nos mouvements ou nos transactions. La ville devient alors sensible, équipée de nouvelles formes d'initiative, et nourrit les visions

d'amélioration et de coopération mais peut aussi développer des perspectives peu réjouissantes de contrôle total. Les villes deviennent la scène d'illusions technologiques de la consommation sans friction ou des champs de bataille comme la guerre contre le terrorisme (« war on terror¹ »). Échouer à établir un équilibre entre les manières ascendante et descendante de gérer un ensemble de données de l'environnement urbain peut conduire à des paysages de surveillance et de confinement lugubres et dangereux. Considérant cela, la ville en open source ne doit pas être conçue seulement comme un moyen d'intégrer les technologies open source dans l'infrastructure urbaine. Ce concept devrait plutôt être abordé comme un effort pour rendre les outils favorables aux comportements urbains dits « intelligents » plus accessibles et modifiables par les habitants de la ville. « L'In/Visible City » pourrait être le premier pas vers la création d'un ensemble articulé de terrains communautaires urbains : des ressources et pratiques créées par les citoyens pour les citoyens. Un grand nombre d'interventions artistiques dans « l'In/Visible City » adoptent l'approche open source en suggérant des pratiques pouvant être développées gratuitement et prolongées par les citoyens. Celles-ci correspondent, dans les faits, à de nouvelles formes d'auto-gouvernance.

Les interventions artistiques, dans ce contexte, ont pour mission de libérer l'infrastructure technologique de l'impératif d'efficacité et de contrôle, afin de récupérer la liberté d'interprétation, l'engagement critique et si possible, des divergences fructueuses. Cet objectif est souvent atteint en exposant les entités les plus cachées et négligées de l'environnement urbain : de l'écosystème secret aux sons imperceptibles et des réactions émotives des personnes aux niveaux de pollution dans l'air. Une stratégie commune utilisée par les artistes impliqués consiste à la modélisation : une approche à la représentation de l'information fortement associée à la cartographie, et accompagnée de notions de spatialité et de territoire. La modélisation représente des modèles, phénomènes et comportements, comme distribués dans un espace. Ceux-ci peuvent susciter des expériences esthétiques mais aussi devenir une ressource pour guider l'action publique.

Tout comme les visions « Networked » et « Participatory City », la vision des « In/Visible Cities » est également structurée autour de questions complexes. Comment peut-on représenter des procédés imperceptibles au travers de scénarios artistiques ? Comment peut-on utiliser les infrastructures des médias urbains comme plateformes de représentation ? Comment peut-on passer de la représentation à la conscience et à l'initiative ? La mission clé de la conception de « l'In/Visible City » est d'évaluer l'efficacité du sentiment de citoyenneté et de la modélisation provoquant la sensibilisation et le changement, dépassant donc la production de simples « crowd-sourced data sets ».

Formes d'In/Visibilité

Les artistes et concepteurs impliqués dans l'« In/Visible City » se concentrent sur des phénomènes imperceptibles tels que la pollution, le bruit et les types de mouvements. Ils récoltent les données au moyen de capteurs ou en analysant les réponses et comportements d'individus. Ce qui se révèle peut donner lieu à une prise de conscience ou encourager l'action commune visant à améliorer la vie urbaine.

Re-sentir l'Environnement

De nombreux projets récoltent et représentent des données basées sur des facteurs naturels ou environnementaux. Particle Falls, par Andera Polli, permet au public de voir les niveaux vérifiables de pollution en temps réel. Organic Cinema, par World Wilder Lab, établit un dialogue entre les habitants et les plantes cachées dans l'environnement urbain. (We are) Light Catchers, par Michael Ang, permet aux participants de rassembler des expériences personnelles en rapport avec la lumière et de les combiner dans une sculpture collective de lumière.

Re-sentir la Vie Urbaine

L'infrastructure cachée qui garantit le fonctionnement normal de la ville, y compris l'approvisionnement et l'assainissement des eaux, est au cœur de la projection audiovisuelle Recoil de Robert Seidel. Urban Entropy, par Dietmar Offenhuber, illustre la

conversation entre les citoyens et l'administration municipale.

Re-sentir le Corps

Certains artistes engagés décident de se concentrer sur les approches plus personnelles de la découverte de la ville, orientées vers les fonctions corporelles. Light Walk, par Heaton et Linton-Huezo, capture les ombres numériques de personnes accédant à une place en employant différents chemins, permettant aux passants d'être plus profondément conscients les uns des autres.

Résister à la Surveillance

L'idée de Ville Intelligente se traduit souvent par des paradigmes de surveillance et d'absence d'intimité. L'infrastructure des médias urbains du CC Network peut être utilisée pour promouvoir la lecture de la société au travers de transactions de données. False Positive, par Shepard, Oliver et Stefaner, orchestre une conspiration de surveillance et montre la vulnérabilité des réseaux mobiles et des données personnelles. Open Urban Television (OUT) permet aux citoyens d'utiliser des caméras CCTV² existantes pour diffuser leur propre contenu et réajuster la notion de représentation dans le contexte urbain.

Mise en scène conjointe et Co-Production de l'art médiatique urbain

La valeur de l'infrastructure médiatique urbaine développée par Connecting Cities se situe à l'intersection de la vie culturelle et civique. Il serait réducteur de névaluer le projet qu'en termes esthétiques, se limitant à être contemplé. Au-delà du fait d'enrichir la dimension visuelle des villes impliquées, ces projets agissent en réalité au niveau du comportement des individus, et suggèrent un éventail de pratiques pour transformer le mode de vie des citoyens, ainsi que leur perception de ce qui les entoure. En ce sens, les œuvres transcendent les frontières entre l'art et le design, en proposant des outils que les citoyens peuvent s'approprier.

En effet, la plupart des projets inventent littéralement de nouvelles voies pour naviguer à travers la ville

(Trans Europe Slow), de nouveaux moyens pour vivre ensemble parmi des étrangers (Occupy the Screen, Ready to Cloud), des plateformes de débat et d'auto-gouvernance (Smart Citizen Sentiment Dashboard, Ghana ThinkTank), des moyens d'être créatif dans le secteur public (SMSlingshot, Open Urban Television) et ainsi de suite. En résumé, les environnements des médias urbains acquièrent non seulement un rôle d'éléments centraux de visibilité du paysage urbain, mais aussi d'usines à idées et de potentialités permettant des transformations futures. Le défi consiste maintenant à fournir un héritage durable à ces expériences et à soutenir les citoyens qui doivent traverser des processus d'émancipation.

Au cours des années 2013-2015, les « curators » des 12 institutions partenaires du CCN ont mis en scène et coproduit près de 60 projets d'art des médias urbains. Les artistes ont été sélectionnés via un appel d'offres ou des invitations des « curators ». Les critères de sélection furent établis afin de donner priorité à des idées novatrices, à la pertinence sociale des projets, à leur adéquation au contexte urbain, à l'implication citoyenne, à la faisabilité technologique et au financement.

Le processus de mise en scène de la ville s'est développé par besoin d'adapter chaque projet à différents contextes urbains, catégorisés selon des conditions sociales, architecturales et technologiques spécifiques. Depuis le début, les trois représentations de la ville, « Networked », « Participatory » et « In/Visible », ont orienté la recherche de l'équipe de mise en scène. Néanmoins, ces sujets évoluent au fil du temps vers des perspectives complexes et compliquées, développées par les rencontres entre les « curators » et les différents acteurs : artistes, concepteurs et théoriciens ainsi que les différentes communautés locales et citoyens impliqués.

A l'heure actuelle, le débat au sein de l'Europe, de notre pays et de notre fédération, concernant les questions relatives à la ville créative (creative city), à la ville « intelligente » (smart city) et à la ville « open source », doit être présent à tous les niveaux ; il y va d'un développement harmonieux, mariant technologie, art et citoyenneté.

1 Mike Crang et Stephen Graham, « Sentient cities ambient intelligence and the politics of urban space, » *Informarion, Communication & Society* 10 (2007) : 789-817.

2 Closed-circuit television camera, caméra de surveillance.