

ASSOCIATION MARCEL HICTER POUR LA DEMOCRATIE CULTURELLE - FMH

Connecting Cities Network / Réseau de villes connectées

1/3 Mises en scène et mises en oeuvre de l' "Urban Media Art" (Art Médiatique Urbain)

Par Susa Pop, collaboratrice de l'Association Marcel Hicter

23 mars 2017

Connecting Cities Network/ Réseau de villes connectées

1/3 Mises en Scène et mises en oeuvre de l'« Urban Media Art » (Art Médiatique Urbain)

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

Les villes servent à connecter des personnes, des idées et des ressources. Actuellement, la culture de réseau optimise la vocation urbaine de connectivité au travers de spatialités complexes transgressant les notions « d'online » et « d'offline », ainsi que les frontières géographiques et nationales. Nous commencerons par une exploration de l'impact de la culture de réseau sur la sphère publique et des opportunités d'intervention dans ces procédés urbains au moyen de pratiques artistiques, créatives et collaboratives.

Cette exploration est promue par le Connecting Cities Network (CC Network), un projet culturel fondé par l'Union Européenne, qui pose une réflexion critique sur la présence mondiale de grandes infrastructures médiatiques numériques et sur la commercialisation d'environnements urbains. Il a, d'autre part, constitué un réseau d'action de recherche pour l'élaboration et l'expérimentation artistique autant que la dimension de mise en scène et de conservation urbaine. Ceci se fait en accord avec les nouvelles conceptions esthétiques qui impliquent que l'art des médias urbains joue un rôle pouvant changer les conditions de nos villes, actuellement et dans un futur proche.

L'un des objectifs principaux du réseau est de redéfinir la fonction des façades médiatiques urbaines ainsi que des membranes séparant l'espace physique et numérique, et d'explorer leurs éléments culturels et communicatifs.

Étant donné que les façades médiatiques urbaines possèdent une grande visibilité et touchent une vaste audience, Connecting Cities adopte et développe l'idée de «reclaim the screens », inspirée par le mouvement activiste d'art de rue Reclaim the Streets¹. Un autre objectif consiste à lancer un programme artistique de recherche au moyen d'ateliers, de rencontres, de colloques et de conférences, afin que les artistes et opérateurs acquièrent des compétences liées à la mise en scène et aux discours sur l'art des médias urbains, de partager des expériences et de renforcer le secteur émergeant de l'art public.

Connecting Cities a créé une infrastructure en réseau mondiale d'environnements des médias urbains pour la diffusion de contenus artistiques et sociaux. Ces initiatives voient l'espace public comme une plateforme de créativité, de visibilité et d'échange culturel et tentent d'encourager le dialogue entre différents quartiers et communautés.

Programme Artistique de Recherche de Connecting Cities

Entre 2012 et 2016, le CC Network a mis en place, testé et exploré le potentiel communicatif de différents environnements des médias urbains à travers trois visions de la ville :

« The Networked City » (2013), qui cherche de nouvelles formes de réseaux en envoyant des projets artistiques dans différentes villes et différents contextes urbains. Elle favorise l'échange translocal en ouvrant des fenêtres en temps réel entre les villes et en connectant les audiences locales au-delà des frontières nationales.

« The Participatory City » (2014), explore les environnements médiatiques urbains comme des plateformes collaboratives destinées à impliquer les citoyens dans la prise de décision, le débat et les actions publiques autour de questions relatives à l'espace public.

« The In/Visible City » (2015), aborde les problèmes de surveillance et remet en question le modèle de

'Ville Intelligente' en détectant les réalités cachées de l'espace urbain et en les rendant visibles pour de plus larges publics à l'aide de scénarios artistiques.

Les trois volets thématiques de « Networked », « Participatory » et « In/Visible City » guident Connecting Cities dans son exploration du potentiel communicatif des environnements des médias urbains. Chaque vision de la ville introduit une série de formats artistiques innovants avec des œuvres d'art des médias urbains mis en scène et produits en collaboration, des scénarios translocaux mis en scène lors d'événements de Connecting Cities, ainsi que des cours, des laboratoires de prototypage, des ateliers, des conférences et des résidences d'artistes.

Des Écrans Urbains aux Environnements Médiatiques Urbains

Le CC Network a été lancé par douze partenaires contractuels de l'Union Européenne et en compte aujourd'hui trente-six. Il s'agit d'organisations exploitant les écrans urbains comme plateformes communautaires pour augmenter leur dimension participative, souvent dans le cadre des programmes de l'UNESCO, de Media Art Cities, des Capitales Européennes de la Culture et des Social Smart Cities. Tous les partenaires partagent l'intention d'ouvrir des écrans urbains, utilisés commercialement, à des contenus artistiques en présentant aux citoyens des opportunités d'engagement social et civique. Conçus d'abord à des fins publicitaires, ces écrans sont d'ordinaire programmés pour maximiser leur potentiel de diffusion au sein des groupes ciblés. Les créneaux horaires prévus pour inclure les contenus sont attribués sur base d'une analyse comportementale des passants et de leur niveau d'attention. Néanmoins, les annonceurs n'ont aucun intérêt à créer de longs rassemblements autour des écrans. En revanche, le CC Network observe les environnements des médias urbains de manière plus expérimentale en les équipant d'une série d'appareils et d'innovations artistiques afin de « se réapproprier » les écrans pour servir l'activisme urbain, la narration, et le développement d'une communauté. Le rôle central des écrans et des façades médiatiques est également renégocié dans le cadre de paradigmes

d'innovation plus larges, promouvant des formes d'informatique omniprésentes et interactives. Si les écrans conservent leur fonction de transmetteurs de représentations ou de messages créatifs, ils agissent de plus en plus de concert avec un ensemble de petits objets, interfaces tangibles, capteurs, outils portables et applications de réalité augmentée. Voulant transformer ces infrastructures numériques en plateformes sociales et culturelles, les écrans urbains s'étendent au-delà de celles-ci et sont considérés comme des environnements des médias urbains. Les interventions artistiques développées par le CC Network fournissent non seulement des moyens alternatifs de découvrir et d'agir dans la ville, mais aussi partagent la responsabilité de présenter plus de voies et de perspectives dans les débats sur le changement technologique, pour rendre la présence et le rôle de l'infrastructure compréhensibles à de plus larges publics.

De la « Networked City » à la Ville Translocale

La société connectée n'est pas un phénomène purement technologique, mais profondément socio-culturel et influence notre manière d'interpréter tous les aspects de notre environnement. La culture de réseau culmine lors du passage de l'ordinateur de bureau à l'ordinateur portable et de celui-ci aux médias urbains. Le site opérationnel de ce nouveau paradigme n'est plus un poste de travail fixe ou un écran d'ordinateur de bureau désincarné, mais suit le modèle de l'informatique nomade : diffus et disloqué. L'appareil médiatique émergent dans ce contexte est incorporé, requiert beaucoup d'informations et est sensible à sa localisation. Dans les faits, le passage à l'abstraction provoqué par l'ère numérique a actuellement reculé dans le monde physique entrecroisant fortement les dimensions spatiales. Cette mise en réseau a généré de nouveaux modes de représentation et de découverte de la ville et, d'un point de vue plus général, du temps et de l'espace. Ceci est renforcé par la présence potentielle de tout et de tout le monde partout²; nous bougeons physiquement tout en étant constamment connectés à l'intérieur de notre réseau, dans un état de disponibilité constante.

Connecting Cities explore les spatialités des réseaux. Le projet envisage les développements futurs de la connectivité de l'espace public avec des infrastructures médiatiques capables, par exemple, d'ouvrir une fenêtre entre plusieurs villes ou de soutenir des expériences de mobilité instantanée et d'omniprésence collective. Ceci reflète à la fois les pratiques sociales émergentes et les nouvelles conceptions de la notion-même de public. D'après Kazys Varnelis, « les publics en réseau »³ ne sont pas juste des publics distants connectés numériquement, ce sont des publics ayant été profondément transformés par un modèle spécifique au contenu diffus. En effet, de nombreux théoriciens comme Andreas Broeckmann⁴ et Martijn de Waal⁵ ont proposé le concept de ville en tant qu'interface ; un appareil de communication en soi et un point de convergence entre différents systèmes.

L'environnement des médias urbains développé par Connecting Cities transforme la condition de réseau en une expérience de translocalité. Ce terme, introduit par Arjun Appadurai⁶, décrit une approche à la connectivité fondée sur une multiplicité de phénomènes socio-culturels ; une manière de façonner la géographie de bas en haut dans une perspective d'interaction de local à local.

Les artistes sélectionnés par la vision de la « Networked City », aspirent à reconfigurer les couches de l'espace numérique et physique et à souligner le rôle de la ville en tant que plateforme d'interaction sociale et culturelle. La rhétorique de flux et de dématérialisation liée à l'Internet des années nonante est maintenant contournée pour atteindre des formes plus hybrides d'aménagement. À travers le thème de la « Networked City », les artistes et metteurs en scène abordent une série de questions relatives aux possibilités inhérentes aux médias urbains. Les environnements des médias urbains peuvent-ils devenir des catalyseurs de rencontres partagées et de construction d'identité en créant des champs d'interaction temporaires à travers les frontières ? Comment les projets artistiques peuvent-ils être utilisés pour connecter différents endroits ? Quelles sont les attentes et les visions de nos quartiers connectés ?

1 Giorel Curran, « Reclaim the Streets », 21st Century Dissident, Anarchism, Anti-Globalization and Environmentalism (London: Palgrave Macmillan, 2007), 180-201.

2 Voir par exemple Adam Greenfield, *Everyware: the Dawning Age of Ubiquitous Computing* (San Francisco : New Riders Publishing, 2006).

3 Kazys Varnelis, *Networked Publics* (Cambridge : MIT Press, 2012).

4 Andreas Broeckmann, « Image, Process, Performance, Machine. Aspects of a Machinic Aesthetics, » (manuscrit de conférence pour la conférence Refresh!, Banff/Canada, 29 Septembre 2005).

5 Martijn de Waal, *The City as Interface: How New Media Are Changing the City* (Rotterdam : nai010 publishers, 2014).

6 Arjun Appadurai, « Sovereignty Without Territoriality: Notes for a Postnational Geography, » *The Geography of identity*, ed. Patricia Yaeger (Michigan: The University of Michigan Press, 1996), 40-58.