

ASSOCIATION MARCEL HICTER POUR LA DEMOCRATIE CULTURELLE - FMH

Connecting Cities Network / Réseau de villes connectées

2/3 "Networked City" et formes de Réseau

Par Susa Pop, collaboratrice de l'Association Marcel Hicter

23 mars 2017

Connecting Cities Network/ Réseau de villes connectées

2/3 "Networked City" et formes de Réseau

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

La « Networked City » favorise plusieurs types d'interaction, de connectivité et de production de contenu. Le défi est de créer une infrastructure en réseau de différents environnements des médias urbains, (ayant leurs propres spécificités en termes de résolution, taille, compatibilité avec la lumière du jour, systèmes de gestion de contenu, connectivité Internet et relations locales) dont le but serait de rapprocher les villes et d'engager les citoyens dans la communication d'une ville à une autre en temps réel. Sur la base d'un processus de recherche d'action commune, la « Networked City » contribue au développement de nouvelles normes permettant d'animer les environnements des médias urbains comme plateforme d'échange transnational à la jonction des espaces numérique et public, de la technologie et la culture, de la science et de la sociologie. Les projets de la « Networked City » encouragent le dialogue interculturel, non seulement entre les acteurs des secteurs artistique et culturel, mais aussi entre les citoyens en général, grâce au fort potentiel interactif et participatif des environnements des médias urbains. La connexion en temps réel entre les villes participantes permet le partage de messages et de conceptions, contribuant à la formation d'une identité commune.

En ce qui concerne les réseaux, il s'agit, en l'occurrence, d'une série de stratégies artistiques adoptées par les projets sélectionnés pour la « Networked City » grâce aux possibilités spécifiques des environnements des médias urbains. Ces

approches tirent parti du potentiel du réseau en termes d'expériences omniprésentes et de convergences d'endroits pour organiser les rencontres et concevoir de nouveaux rituels ou des situations narratives.

« Distributed Telepresence »

L'un des avantages d'un système en réseau est que la distribution dans l'espace peut être adoptée comme méthodologie créative en soi. Par exemple, Jeremy Bailey matérialise l'idée d'omniprésence renforcée par les réseaux numériques et propose une critique sur les façons dont nous laissons de plus en plus la technologie contrôler nos vies. Dans Master/Slave Invigilation System, l'artiste canadien apparaît partout mais est en réalité constamment médiatisé par une caméra comme seul compagnon direct.

« Telepresent Encounters »

Certaines œuvres d'art agissant dans le cadre de la « Networked City » exploitent la convergence temporaire d'endroits et de publics rendue possible par une interface d'une ville à l'autre, permettant aux participants d'être « transportés » vers un endroit différent. Binoculars to... Binoculars from..., par Varvara Guljajeva Mar Canet, le fait en observant d'autres villes à l'aide de jumelles panoramiques.

« Telepresent Rituals »

L'infrastructure médiatique urbaine de la « Networked City » rend possible des actions transformatrices suscitant des émotions humaines et des relations interpersonnelles. Dans l'œuvre Saving Face, Karen Lancel et Hermen Maat considèrent le toucher et l'intimité corporelle comme des gestes pouvant développer une identité collective. Les participants sont invités à caresser leur visage devant une caméra pour ensuite faire partie d'une composition où de nombreux visages fusionnent.

"Urban Media Environments as a Third Space"

Les écrans urbains, les projections, les façades médiatiques et l'architecture médiatique dans le

domaine public peuvent devenir la scène d'une performance collective, telle qu'Occupy the Screen, par Paul Sermon et Charlotte Gould, ou le scénario en réseau Ready to Cloud, par The Constitute.

Ces œuvres combinent une approche ludique et le développement d'une dimension spatiale hybride, différente à la fois du monde physique et du monde virtuel.

« Storytelling as Networkedness »

Plutôt que de se concentrer sur la façade médiatique, des œuvres comme Trans Europe Slow, par Sergio Galán, encouragent à emprunter des chemins alternatifs pour découvrir la ville à travers les yeux d'un cycliste. Ici, l'espace urbain est découvert au moyen de descriptions narratives et de fragments d'observations personnelles, ce qui permet à des perspectives cachées ou négligées d'émerger.

« Translocal Activism »

L'étendue géographique des réseaux interurbains peut favoriser de nouveaux modèles de participation civique et de gouvernance, soutenus par une identité européenne renforcée et par un dialogue interculturel. Des projets tels que SMSlingshot, par VR/Urban, fournissent d'excellents exemples de cette approche, en créant des plateformes de contestation et de débat.

De la « Participatory City » à sa mise en œuvre

Les environnements des médias urbains peuvent encourager les expériences collectives et de nouveaux modes d'interaction. La « Participatory City » s'écarte encore plus du modèle commercial des écrans urbains basé sur la communication d'une personne à plusieurs. Le thème de la « Participatory City » pose une série de questions qui remettent en cause les formes de gouvernance établies et demande une intervention publique. Les œuvres sélectionnées évaluent l'impact des projets participatifs sur le développement de la communauté et du public au travers des quartiers locaux et translocaux. Des innovations technologiques dans les domaines de l'interaction intrinsèque et du

réseautage social favorisent l'apparition de formes émergentes de participation. L'intégration de contenu produit par les utilisateurs dans les projets culturels est de plus en plus courante et altère les rôles traditionnels respectifs des citoyens et des institutions. La « Participatory City » comprend un ensemble d'approches réactives et distribuées permettant la production de contenus médiatiques. Une place centrale est réservée aux projets engagés dans le développement communautaire et la construction identitaire, facilitant le passage de simples passants à des citoyens actifs et engagés.

La notion de participation est fondée sur un ensemble complexe d'histoires et de débats. Dans le contexte de l'interprétation de l'art, par exemple, la théorie de l'Open Work d'Umberto Eco constitue un apport crucial dans la redéfinition de la relation entre l'œuvre d'art, l'auteur et le spectateur. Le public se voit attribuer un rôle actif dans l'élaboration du sens de l'œuvre, constamment sujet à différentes interprétations subjectives. Néanmoins, les paradigmes actuels de l'art participatif dépassent largement la simple interprétation, en incluant des formes de co-création où les participants travaillent avec l'artiste, qui adopte le rôle d'instigateur.

Connecting Cities s'efforce d'évaluer et de redéfinir la participation dans les spécificités du contexte urbain. Ici, le participant adopte une variété d'identités, y compris celle de « créateur ». En effet, des laboratoires-pirates et des espaces-créateur promeuvent une culture du DIY (Do It Yourself) et encouragent les citoyens à faire des expériences selon des pratiques sociotechniques pouvant affecter la qualité de la vie urbaine. Ces pratiques vont à l'encontre de la réalité descendante communément associée à l'idée de Ville Intelligente et créent des possibilités d'émancipation et de débat.

Une manière d'aborder la conception d'une Ville Intelligente est d'encourager le partage d'informations entre citoyens afin d'améliorer plusieurs aspects de la vie urbaine. L'infrastructure sociale est essentielle pour ce type de paradigme qui ne se limite pas à appliquer un logiciel responsable d'un ensemble de fonctions urbaines. Connecting Cities favorise une culture de participation citoyenne

et identifie les possibilités de développement en termes de pratiques urbaines de coopération et de durabilité. L'objectif est de reformer et reconstruire la ville dans une approche ascendante et collaborative.

Formes de Participation

La « Participatory City » explore différentes formes de participation, telles que l'implication du public dans le processus créatif, le développement communautaire, l'activisme médiatique urbain ou l'appropriation de l'espace public. Les aspects de divertissement et ludiques contribuent, avec l'émergence de nouvelles couches socio-politiques, à développer de nouvelles pratiques de médias urbains.

Développement Communautaire

Certains projets soutiennent le développement de communautés plus ou moins temporaires. Par exemple, Human Being, par The Constitute, initie des jeunes à l'apiculture pour les sensibiliser au rôle des abeilles dans l'écosystème urbain. United Colours of Dissident, par Telhan et Yavuz, se concentre sur certaines communautés existantes en soulignant leurs différents profils linguistiques et culturels.

L'Initiative Citoyenne et les Forums Publics

Des interfaces technologiques créatives peuvent devenir des plateformes d'expression pour dissidents ou pour débattre des questions d'intérêt commun. Smart Citizen Sentiment Dashboard, par Nina Valkanova et Moritz Behrens, offre un moyen intuitif et accessible permettant de partager des opinions au travers de représentations captivantes.

Divertissements

Les jeux et les divertissements peuvent renforcer la cohésion sociale et rapprocher les personnes permettant un impact positif sur leur perception du lieu et leur sentiment identitaire. G-Frame, par The Constitute, permet aux participants de s'exprimer au moyen de dessins numériques ; Sonic Skate Plaza, par Serret de Ena, Fernández Galán, González, Sarro et Safavi, crée des compositions sonores à partir de

l'activité de skaters ; Street Crosser, par Noobware et Nutone, adopte le langage des jeux vidéo pour sensibiliser aux accidents de voiture impliquant les piétons.

Configuration Coopérative

Les artistes mettent souvent en perspective les représentations standardisées de la ville en capturant des aspects cachés, émouvants ou atypiques de l'environnement urbain. Lorsque ces éléments sont récoltés par des participants, ce processus peut prendre une dimension collaborative. Urban Alphabets, par Suse Miessner, invite les gens à prendre en photos les pancartes des espaces publics pour composer et analyser un alphabet local unique qui peut aussi être utilisé pour envoyer et recevoir des cartes postales sur les façades médiatiques.