

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

REST AREA :

UN DISPOSITIF EXPÉRIENTIEL DE CONDITIONS TERRITORIALES
INTÉGRANT DES NOTIONS PSYCHOGÉOGRAPHIQUES
ET UN RAPPORT À LA MÉDIATION TECHNOLOGIQUE

MÉMOIRE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN COMMUNICATION

PAR
JEAN-MAXIME DUFRESNE

AOÛT 2006

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 -Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

AVANT-PROPOS

Après avoir complété mes études en architecture, la mise en œuvre de mon projet de mémoire à la maîtrise en médias interactifs me permet d'engager, a priori, une réflexion sur les relations entre le territoire urbain et l'influence des technologies dans les appréhensions de celui-ci. Au travers de ces considérations, je souhaite approfondir ces relations en m'intéressant au rapport de l'individualité et de l'expérience psychogéographique ainsi que de l'influence grandissante des médias et de leur induction dans ces processus. Quelles relations existent entre corporéité, médiation technologique et expériences territoriales ? Comment les médias définissent-ils notre rapport à des environnements sociaux, urbains et construits ? Quelles inflexions tactiques des médias peut-on déceler ou engendrer ? Le projet me permet ainsi de réfléchir à la portée et aux usages de processus technologiques en considérant fortement mes antécédents dans le milieu de l'architecture, dont je retiendrai surtout les aspects critiques et la manière dont gestes et actions peuvent venir informer le processus de création.

Le document d'accompagnement se veut un complément théorique au projet de création, des aspects sur lesquels j'élaborerai davantage dans l'introduction. L'intention du projet de création (*Rest Area*) se positionne volontairement dans cet état oscillant entre l'expérience réelle et celle qui est transférée. Je m'intéresse au processus et de construction et d'élaboration d'une expérience, non loin d'une relation avec des environnements de médiation que l'on connaît aujourd'hui. Avec ce projet, je poursuis une démarche qui a recours à des dispositifs ou à des modes d'interventions tactiques pour expérimenter des conditions territoriales données. Le projet interroge aussi le rapport à des espaces informationnels ou à des espaces augmentés en intégrant des notions d'échantillonnage sur le terrain. Ultiment, je tente d'élaborer un dispositif d'accès, une «architecture» altérant notre rapport au lieu et à des conditions données, et qui opère une tension avec des réalités construites.

Le développement en recherche d'un dispositif d'immersion et d'interaction singulier, liant ici la vidéo et l'audio, s'engage dans cette problématique sur les modalités d'expériences territoriales. Cette recherche interroge plus particulièrement la construction sensible d'un

espace expérientiel (intime) lié à des conditions du territoire par la médiation de supports numériques / interfaces de programmation. À cette démarche se greffe une réflexion critique sur l'utilisation de ces technologies et la manière dont celles-ci peuvent induire une certaine perception du territoire.

Tout au long du processus, j'ai tenté d'assurer un échange continu entre la réalisation et l'écriture du document d'accompagnement. Du côté de la réalisation, la nature «interventionniste» du projet a occasionné, inévitablement, des pertes ou des problèmes liés à l'échantillonnage sur le terrain dans les situations urbaines, et conduit à l'accumulation de plusieurs heures de matériel vidéo et sonore. La présence du dispositif de captation vidéo et sonore dans les situations urbaines occasionnait parfois des contraintes liées à l'insertion de la tente et influençait les interactions possibles avec l'environnement habité. J'estime que ce genre d'interventions implique aussi un écart entre l'expérience vécue et celle de la médiation. Cela pose à la fois des considérations sur des limites (à anticiper) associées au projet et sur une rigueur à adopter dans la sélection du matériel accumulé.

Dans la poursuite de ma démarche de réalisation, je tiens à remercier les personnes suivantes pour leur appui continu, alimenté par l'échange et la discussion : Jean Décarie, professeur au programme de Maîtrise en communication, médias interactifs à l'UQÀM et directeur du mémoire; Jean Dubois, professeur à l'École des arts visuels et médiatiques de l'UQÀM, et coordonnateur du groupe de recherche-crédation *Interstices* ; Clara Bonnes, étudiante finissante à la Maîtrise en arts visuels et médiatiques à l'UQÀM, avec laquelle j'ai pu établir une correspondance nourrie dans l'élaboration du projet d'exposition commun *INT <> EXT* ; Virginie Laganière, étudiante à la Maîtrise en arts visuels et médiatiques à l'UQÀM, complice et proche collaboratrice artistique, avec laquelle j'ai couramment la chance d'échanger sur des préoccupations communes.

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS	ii
LISTE DES FIGURES	vi
RÉSUMÉ	vii
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I MUTATIONS DU TERRITOIRE URBAIN ET DÉVELOPPEMENTS TECHNOLOGIQUES	4
1.1 Introduction	4
1.2 Multiplicités	6
1.3 La ville virtuelle : espaces de données et tactiques de détournement	9
1.4 Technologies et altérités / non-lieux et solitudes	13
CHAPITRE II ENJEUX CRITIQUES LIÉS AUX TECHNOLOGIES DE PERCEPTION ET À LA RÉALITÉ AUGMENTÉE	17
2.1 Technologies de perception	17
2.2 Réalités augmentées	19
CHAPITRE III PRATIQUER L'ESPACE - INFLEXIONS PSYCHOGÉOGRAPHIQUES	24
3.1 Pratiquer l'espace : le tactique	24
3.2 Inflexions psychogéographiques et expérience de la ville	26
3.3 Habiter l'inhabituel	28
CHAPITRE IV LE CHAMP SONORE ET LA CONDITION DE BRUIT	30
4.1 Le champ sonore : un milieu potentiellement chargé	30
4.2 <i>Muzak</i> , bruit et territoire	32

4.3 Psychogéographies sonores	35
CHAPITRE V	
DÉMARCHE DE RÉALISATION : LE PROJET <i>REST AREA</i>	37
5.1 Intentions projectuelles	37
5.2 Investir le territoire	38
5.3 Dimension anthropologique	39
5.4 Élaboration d'un dispositif expérientiel	40
5.5 Médiation : sur le transfert d'une expérience / l'expérience du transfert	41
5.6 Spécificités de l'interactivité	42
5.7 Dimension temporelle	45
5.8 Bilan technique	45
CONCLUSION	47
BIBLIOGRAPHIE	49
ANNEXE A	
FIGURES	53

LISTE DES FIGURES

Figure		Page
1.	Vue générale de l'installation	54
2.	Vue de la projection de situations en milieu urbain	55
3.	Vue générale de la tente comme alvéole	56
4.	La tente comme un dispositif expérimental d'écoute et de visionnement interactif	57
5.	Situations de montage / démontage de la tente en milieu urbain	58
6.	Situations de montage / démontage de la tente en milieu urbain	59
7.	Situations de repos et d'agitation dans l'habitat de la tente	60
8.	Vues périphériques en milieu (péri)urbain	61
9.	Interactivité à l'intérieur de la tente : programmation dans <i>MAX-MSP/Jitter</i> , détection avec caméra <i>Firewire</i> et fluctuations des séquences audio et du contenu vidéo sur l'écran à cristaux liquides (<i>LCD</i>)	62
10.	Vue alternative de la projection	63

RÉSUMÉ

Le projet de recherche s'intéresse aux relations entre des notions psychogéographiques, l'expérience du territoire et de ses conditions, le rapport au « bruit » comme phénomène, et des modalités perceptives reliées au développement des technologies. Il tente de dresser une toile de relations entre une subjectivité de l'expérience, des représentations objectives du territoire, des états de perception, ainsi que du rôle des médias et technologies dans ces processus. Les ramifications de cette recherche sont nombreuses, et le contenu de ce mémoire ne se veut pas exhaustif : il tente plutôt d'établir des correspondances et d'engager un rapport critique avec les enjeux abordés.

La thèse du document d'accompagnement au mémoire-crédation comporte, en premier lieu, un état commenté et critique de recherches ramifiées (démarche théorique) qui situe et permet d'actualiser le projet de mémoire, et, en second lieu, le développement d'une démarche de réalisation en ce sens. La démarche théorique (chapitres 1 à 4) agit comme un fil conducteur qui relie divers champs d'investigation interpellés par l'énoncé épistémologique du mémoire, tout en l'alimentant avec une plateforme critique. Dans le premier chapitre, elle prend la forme de questionnements sur des modalités d'expérience et de représentation de l'espace urbain. J'y propose d'abord un survol de projets artistiques ou de recherche qui tiennent compte des nouvelles complexités de territoires urbains en constante mutation. Mon propos s'oriente ensuite sur le devenir virtuel de la ville (*datascares*, espaces informationnels), sur les «non-lieux» que ce phénomène engendre et sur les enjeux qui lui sont reliés. Dans le deuxième chapitre, j'aborde certains enjeux reliés aux technologies de perception et à des questionnements portés sur l'espace augmenté. Dans le troisième chapitre, je m'intéresse à des pratiques d'espaces et à des inflexions psychogéographiques qui permettent d'habiter autrement le milieu urbain. Le quatrième chapitre s'intéresse plus particulièrement à la notion de champ sonore et au phénomène du «bruit». Ces premiers chapitres cherchent ainsi à mettre en lumière divers paliers d'expériences qui placent l'individu et sa subjectivité au cœur d'un processus de transactions avec un environnement : psychogéographie, *transurbance*, pratiques d'espaces, espaces augmentés, etc.

La démarche de réalisation (chapitre 5) se concrétise dans le projet *Rest Area*, qui s'intéresse à la mise en tension d'un rapport psychique au lieu avec le caractère générique et anonyme d'environnements urbains. Point d'ancrage multiplié et habitacle intime, le déploiement d'une tente devient le prétexte de rituels d'échantillonnages, de battues périphériques et d'expériences prolongées. La tente, utilisée comme un dispositif expérientiel, devient un élément ubiquiste, un point de concentration et d'encapsulation des expériences, un «site artificiel» alimenté par une surcharge d'informations. Dans ce chapitre, je m'interroge sur les modalités expérientielles du dispositif, sur le rôle de la médiation, sur les modes d'accès, sur la nature du transfert et sur les spécificités de l'interactivité.

Mots clés : Territoire urbain ; Médiation technologique ; Psychogéographie ; Interactivité ; Technologies de perception ; Champ sonore ; Dispositif architectural

INTRODUCTION

Le projet de recherche en maîtrise se concentre sur les modalités expérientielles de conditions territoriales en intégrant des notions psychogéographiques et un rapport à la médiation technologique. Il s'inscrit, d'un point de vue théorique, dans un contexte grandissant de rationalisation et d'objectivation du territoire (et de son expérience) à travers les technologies de perception. Il repose sur une approche psychogéographique (aire des états mentaux et ambiances spatiales produites par les aménagements matériels de la scène urbaine, influence sur le comportement affectif de l'individu) qui encourage différentes attitudes d'expérimentation de la cité, vécue comme une série d'atmosphères psychiques distinctes. Il pose aussi la problématique du rapport corps et territoire dans un contexte parfois déstabilisant d'intégration des nouvelles technologies, tout en interrogeant les possibilités expérientielles de l'interactivité.

Le projet de mémoire-crédation prend son ancrage dans la relation aux espaces qui nous entourent et que nous habitons. Notre rapport à l'espace est continuellement transformé, à plusieurs niveaux, soit par les habitudes quotidiennes des résidents d'un territoire, des pratiques urbaines artistiques, des contrôles de l'expérience dans la sphère médiatique et publique, par une artificialisation du paysage, ou encore par des réflexions critiques impliquant le rôle des médias électroniques. La démarche théorique pose la question contemporaine du «mode d'habiter» certains lieux, souvent banalisés, rendus anonymes par la répétition de leurs configurations et des paysages générés. Sur ce, le projet s'interroge aussi sur la place de l'individualité dans l'appropriation et l'expérience du territoire, tout particulièrement en ce qui a trait aux portions de territoire assujetties à des formes de spéculation, et dans lesquelles, à des degrés d'anonymat variables, se développe une relation aux autres.

Le document d'accompagnement au mémoire-cr ation comporte, en premier lieu, un  tat comment  et critique de recherches ramifi es (d marche th orique – chapitres 1   4) venant appuyer les notions introduites plus haut (ant c dents, questionnements, th orie) et, en second lieu, le d veloppement d'une d marche de r alisation (chapitre 5) en ce sens (modalit s, processus, transfert).

La d marche th orique agit comme fil conducteur reliant divers champs d'investigation interpell s par l' nonc   pist mologique du m moire, tout en l'alimentant avec une plateforme critique. Elle permet de situer ma d marche dans un contexte de recherche, et s'int resse aux possibilit s de branchement entre les diff rents champs investis. Au travers de consid rations li es   des modalit s exp rientielles de repr sentation et de perception du territoire, cette d marche visera aussi   actualiser le d bat sur l'utilisation de technologies dans de tels contextes.

Dans un premier lieu, je tenterai de faire un survol de quelques projets et initiatives de recherche qui se sont av r s pertinents dans l' tude actuelle de ph nom nes urbains et sociaux. Ceux-ci m ritent particuli rement d' tre  voqu s pour la mani re dont ils saisissent et r v lent les nouvelles complexit s qui caract risent aujourd'hui le territoire urbain. Je tenterai ensuite d'examiner certains enjeux li s au devenir «virtuel» de la ville, notamment sur les espaces de donn es (*datascares*) associ s   la pr sence croissante des technologies et sur les forces de sp culation invisibles qui modifient cette derni re.

En second lieu, j'examinerai l'influence des technologies de perception et de r alit s augment es sur le regard port  sur le territoire. J'y consid rerai les transformations que celles-ci induisent dans notre rapport au monde, comment elles en alt rent le sens ou le red finissent. Il semble qu'une compr hension des enjeux li s   ces «politiques» ou «logistiques» de perception, et   l'inclusion diss min e de technologies de contr le dans le domaine public / priv , suscite a priori des r actions, mais aussi des potentiels d'appropriation et de d tournement aussi critiques que constructifs.

Pour investir le territoire urbain, la dimension psychog ographique et celle de l'exp rience jouent ici un r le important. L'exp rience de la «d rive» (un terme attribu  aux Situationnistes) implique un caract re qualitatif de l'exp rience, elle accorde un statut

particulier à l'influence des ambiances urbaines sur l'expérience psychique du promeneur. Elle permet d'accéder à une zone d'ambivalence propre aux espaces investis et intègre une large part à l'aléatoire. À ce titre, Michel de Certeau écrit que la tactique, du fait de son «non-lieu», dépend du temps, vigilante à «saisir au vol» des possibilités de profit. La synthèse intellectuelle a pour force non un discours, mais la décision même, acte et «manière» de saisir l'occasion : il établit une disparité entre des spectacles de stratégies globales / tactiques locales.

Plus loin, le projet s'intéresse au champ sonore et à la notion de bruit comme un élément résiduel qui marque l'inconscient. Le bruit est devenu au XXe siècle tributaire des technologies de télécommunications récentes, du recensement de conditions atmosphériques, ainsi que des possibilités d'inscription et de détection d'activités sonores à des niveaux beaucoup moins perceptibles. Il est aussi lié dans l'histoire de l'art audio à l'acuité du champ de perception (ex : le champ de bataille chez les Futuristes, enregistrements acousmatiques récents). Le projet se nourrit de ces branchements théoriques et tente de les contextualiser, notamment dans un rapport à une psychogéographie du son.

La démarche de réalisation se concrétise dans le projet *Rest Area*, qui s'intéresse à la mise en tension d'un rapport psychique au lieu avec le caractère générique et anonyme d'environnements urbains. Point d'ancrage multiplié et habitacle intime, le déploiement d'une tente devient le prétexte de rituels d'échantillonnages, de battues périphériques et d'expériences prolongées. Cette partie du projet a nécessité un travail intensif sur le terrain et de programmation sur une durée de quatre mois. Les lieux investis posent un champ de correspondances possibles aux expériences individuelles qu'on en fait, et constituent généralement des endroits publics associés à une pratique de loisirs, à l'errance, etc. Par l'entremise d'un dispositif et de modalités expérientielles transposées dans un espace neutre (l'espace d'une galerie), les aires vertes investies deviennent des «surfaces de projection» d'un état d'esprit. Le projet initie aussi un questionnement sur la médiation d'une expérience en interrogeant les modalités d'accès et les limites de celle-ci, et par laquelle il vise ainsi à élaborer une tactique du regard et de l'expérience.

CHAPITRE I

MUTATIONS DU TERRITOIRE URBAIN ET DÉVELOPPEMENTS TECHNOLOGIQUES

Ce chapitre présente l'amorce d'une réflexion portant sur les mutations qui s'opèrent dans l'espace urbain, en abordant certaines relations critiques liant le territoire à la présence des technologies. Le chapitre débute par un survol de projets et des initiatives de recherche qui se sont avérés pertinents dans l'étude actuelle de phénomènes urbains et sociaux. Ceux-ci méritent particulièrement d'être évoqués pour la manière dont ils saisissent et révèlent les nouvelles complexités qui caractérisent le développement de territoires urbains, proposent d'autres manières de l'expérimenter et d'y habiter, fondées sur des idées de multiplicité, etc. Je tente ensuite d'examiner certains enjeux liés au devenir virtuel de la ville, notamment sur les espaces de données (*datascares*) associés à la présence croissante des technologies et sur les forces de spéculation invisibles qui modifient cette dernière. De plus, j'y examine l'influence manifeste des technologies au travers de ces mutations et les questionnements que leur rôle soulève dans la représentation et la perception de celui-ci. Certains écrits du philosophe-urbaniste Paul Virilio sur les transformations subies par la ville, imprégnés d'un souci de critique par la négativité, constituent à cet égard une source de littérature pertinente pour examiner de tels questionnements.

1.1 Introduction

Des problématiques autour du territoire urbain alimentent aujourd'hui de nombreuses pratiques actuelles en art et relèvent des champs de l'intervention, des technologies médiatiques ou encore de la performance. Le territoire urbain fait aussi l'objet de recherches constantes qui mélangent les champs de l'anthropologie, de la sociologie, de l'urbanisme, de l'architecture, etc. Dans cette difficulté progressive de saisir la ville contemporaine - qui n'est, maintenant, ni centrale, ni périphérique – cette dernière semble appeler davantage à des modalités d'expérience dynamiques et circonstanciées. La présence et la portée des

technologies contribuent à reconfigurer l'espace urbain et à en influencer les modalités d'expérience, suscitant du même coup de nombreux questionnements. Le paysage de nos villes évolue en se transformant et donnant à voir des configurations nouvelles: au-delà d'une contemplation passive, il appelle à être activement investi par une panoplie d'expériences. Dans un de ses livres, Paul Virilio écrivait :

Trois termes sont très proches: milieu, terroir et territoire. Le terroir, c'est l'inscription la plus foncière dans un espace rural ou urbain. Le territoire, c'est déjà une émancipation du terroir par des moyens de transport ou de communication. Le milieu est physique et pourtant abstrait. Aujourd'hui, l'intérêt pour le paysage passerait par la découverte du paysage d'événements.¹

Virilio poursuit :

Il faut réintroduire l'homme, les événements dans le paysage [...]. Comment concevoir l'espace comme une scène pour les hommes et pas simplement comme un objet de contemplation plus ou moins nostalgique ? Une dramaturgie du paysage est à réinventer. C'est une image du paysage de l'action qui a lieu quelque part et qu'il faut retrouver.²

Les propos de Virilio sur ce qu'il qualifie de «paysage d'événements» semblent renouer avec une partie de l'agenda situationniste sur la création de situations dans une «société du spectacle» et sur l'expérience psychogéographique de la ville. On peut penser ici à une participation citoyenne non-programmée et plus spontanée, à une expérimentation des méandres de la ville.

C'est dans cette optique que les processus récents de transformation du territoire urbain engendrent plusieurs initiatives de recherches, par des groupes composites, par des artistes ou des urbanistes, etc. Ces recherches reposent souvent sur une pluralité de moyens d'analyse, d'échantillonnage, de représentation et d'intervention, dans le but d'y révéler les enjeux de ces mutations qui s'opèrent dans le tissu urbain. Toutes ces démarches impliquent une exposition des processus qui façonnent le territoire urbain pour mieux en saisir la complexité.

¹ Paul Virilio, *Cybermonde, la politique du pire*, Paris, Les éditions Textuel, 1996, p. 105.

² Id., p. 106.

1.2 Multiplicités

De nombreux projets récents ont eu pour mandat de réfléchir plus profondément à ces questions de représentation et de mouvance dans l'espace urbain, de localisation, de relation aux technologies et d'une perception de l'altérité. Que devient ce corps social lorsqu'il est multiplié, lorsqu'on l'implique dans des initiatives liées à des instances technologiques ? Quels sont les potentiels communicationnels et réflexifs liés à une articulation de la multiplicité ?

Le projet *USE*³ (*Uncertain States of Europe*) mené par le groupe de recherche *Multiplicity* (initié par Stefano Boeri) rend compte des émergences d'usages ou d'appropriations marginales dans l'Europe actuelle sous un mode d'investigation constellatoire, i.e. une multiplicité des cas d'études disséminés sur le continent. Il s'intéresse aux particularités des contextes socio-économiques qui génèrent ces appropriations : celles-ci ont la propriété de s'intensifier et de se singulariser, de se démarquer. Elles comprennent aussi une analyse se développant dans un registre temporel. Le projet tente ainsi d'observer les transformations de l'espace urbain en relation aux habitudes des citoyens, aux moeurs et aux flux matériels et idéologiques.

«La ville a cessé d'être l'objet et le but : elle est devenue plutôt la condition, la donnée initiale et indépassable, c'est-à-dire le milieu à partir duquel se forme l'action urbaine et qui la tient sous son contrôle bien plus qu'il n'est dirigé par elle.⁴» Dans une ville de la dimension de Mexico, caractérisée par un certain manque de cohésion, plusieurs artistes se sont penchés sur la sorte de «dysfonctionnalité» ou de fonctionnalité improvisée par les acteurs qui interviennent dans les diverses dynamiques qui l'animent. Certains se sont arrêtés à analyser les différentes formes d'interaction qui organisent leur entourage, suivant ses rythmes, pauses et fluctuations, puisque celui-ci ne se construit plus par rapport à des axes

³ Voir les recherches publiées du groupe *Multiplicity*, dans Stefano Boeri et *Multiplicity*, *USE. Uncertain States of Europe*, Milan, Skira Editore, 2003.

⁴ Jean Attali, «A Surpassing Mutation», in *Mutations*, sous la dir. de Francine Fort et Michel Jacques, Barcelone & Bordeaux, ACTAR & arc en rêve / centre d'architecture, 2000, p. 68.

spatiaux et temporaires fixes, mais s'articule par rapport à des données instables.⁵ L'élasticité inattendue du tissu urbain dans ce cas incite à des questionnements: comment réagir face à la spécificité d'un lieu où la notion d'identité se construit davantage par rapport à l'interaction spontanée de subjectivités qui tentent de poser un regard objectif sur leur entourage ? Comment réagir face à une structure urbaine qui n'obéit plus à une organisation spécifique de ses lieux, mais à l'agencement plus ou moins arbitraire de ses espaces sociaux, économiques, culturels et sociaux ?

Ces modalités d'appréhension plus spontanées ont été notamment explorées dans une exposition organisée à Paris en 2003 sous le nom de *Instant City*⁶, qui s'intéressait à des stratégies informelles d'usage de l'espace public en Amérique Latine qui émergent dans l'absence réelle de planification urbaine. La manière de «faire ville» apparaît alors comme le seul moyen dont dispose la communauté pour répondre à des conditions politiques, sociales et économiques qui font obstacle à la mise en place de véritables projets d'urbanisme, et leur permet de s'appropriier l'espace public. L'idée de ce projet est de créer une zone d'activation et de spéculation autour des stratégies informelles d'appropriation de l'espace public, comme des stratégies qui surgissent comme réaction face à l'absence de véritables plans en phase avec la problématique urbaine. Dans son essai *Post-It City : the Other European Spaces*, Giovanni La Varra parle des dynamiques qui ré-écrivent provisoirement l'espace urbain et public et échappent à une codification du lieu.⁷ Cela touche à un spectre précis du phénomène urbain, qui se joue dans des temporalités réduites. À titre d'exemple, un stationnement de centre d'achats le jour offre peu de signes de l'affluence qu'il connaîtra la nuit. Ces lieux fonctionnent plutôt par une intensification des usages.

Shrinking Cities s'intéresse à des phénomènes spécifiques de réduction des villes telles que Manchester, Détroit, Halle/Leipzig, et investit cette problématique en la posant comme un défi non seulement économique, urbanistique, mais aussi culturel. Le projet, une initiative échelonnée sur trois ans de la *Federal Cultural Foundation* en Allemagne, vise aussi à

⁵ Magali Arriola, «Ciudad de México: activisme incidentel et détournements spontanés d'un urbanisme manqué», in *Parachute* no 104 (10-11-12), 2001, p. 63.

⁶ Le journal *Instant City*, dont María Inés Rodríguez était la directrice, a été publié en 2003 avec la collaboration de l'Institut du Mexique à Paris.

⁷ Giovanni La Varra, «Post-It City : the Other European Spaces», in *Mutations*, p. 429.

proposer des moyens concrets d'actions et des solutions envisageables pour aborder ce phénomène.⁸ Quant à elle, une étude réalisée par un atelier de la *Harvard School of Design (Harvard Project on the City)* portant sur le fonctionnement de la mégapole de Lagos, au Nigeria, illustre l'efficacité à grande échelle de systèmes d'agents considérés comme marginaux, liminaires, informels, voire illégaux.⁹

La série de projets *In_Site* s'intéresse à l'espace liminal de la frontière entre San Diego et Tijuana en reliant des notions de flux, de mobilité et des expériences d'interconnexion. Cette initiative regroupe un groupe d'artistes et de commissaires intéressés à stimuler des utopies d'appartenance et des dynamiques d'association dans le domaine public.¹⁰ Le processus d'investigation y est fortement privilégié par un cycle de résidences sur le terrain offertes aux intervenants.

Les projets de l'atelier d'exploration urbaine SYN- (dont je fais partie) réalisés depuis 2001 à Montréal et Hull-Gatineau sont des occasions d'intervention et de réflexion sur le statut changeant de la spatialité urbaine. Du résidu spatial oublié au *junkspace* étroitement contrôlé, ce statut de la spatialité suscite, dans ce contexte, de nombreux questionnements : l'atelier tente de saisir les dimensions conceptuelles et expérientielles que ces zones d'indétermination incarnent pour alimenter l'activité projectuelle.¹¹ Deux projets récents témoignent de cette approche. Le projet *Hypothèses d'insertions* (2002) consiste principalement à explorer et occuper temporairement le paysage urbain de Hull avec un élément ludique mobile : une table de ping-pong. L'action centrale du projet est de parcourir la ville avec cette table à la recherche de lieux où s'arrêter pour jouer. Une grande quantité d'espaces plus ou moins inusités apparaissent à cet effet potentiellement disponibles dans le centre-ville de Hull/Gatineau. Mais cette apparente ouverture des vides urbains permet-elle vraiment une appropriation citadine non programmée? S'insérant dans le substrat banalisé du quotidien, la pratique inopinée du jeu peut-elle générer de nouveaux rapports à l'environnement immédiat? C'est à ce type de questionnements que s'intéresse ce

⁸ Pour plus d'informations, consulter le site Web du projet, <http://www.shrinkingcities.com>.

⁹ Voir le projet sur la mégapole de Lagos par le *Harvard Project on the City*, in *Mutations*, p. 651.

¹⁰ Pour plus d'informations, consulter le site Web du projet, <http://www.insite05.org>.

¹¹ Pour plus d'informations, consulter le site Web de l'atelier SYN-, <http://www.amarrages.com>.

laboratoire. Celui-ci a pris la forme de cinq jours de promenade urbaine, au cours desquels une vingtaine de sites (stationnements divers, places institutionnelles, terrains vagues, emprises routières et autoroutières, etc.) ont été ainsi expérimentés et archivés (en vidéo, photo et son), autant le jour que la nuit, dans un territoire du centre-ville d'environ trois kilomètres carrés. *Prospectus* (2004) est un projet qui s'intéresse à l'imaginaire de la ville «intérieure» ou «souterraine» de Montréal, abordée comme un prototype d'«hyperbâtiment». Le projet entreprend de parcourir ce gigantesque «bâtiment ville» à la recherche d'espaces, d'usages ou de situations incarnant la complexité et la diversité de cette condition urbaine singulière. Il prend la forme d'une randonnée dans ce réseau de plusieurs kilomètres en tentant de faire fi des juridictions pour proposer un regard oblique sur cet environnement « artificiel » soumis à différents contrôles par le design, la consommation et la surveillance.

Hors de la réflexion architecturale ou artistique, des enjeux de dissémination, de délocalisation et de réseautage sont soulevés par les nouvelles technologies. Dans certains contextes, l'utilisation en réseau de technologies de communication peut contribuer à jouer un rôle social important. À titre d'exemple, l'initiative publique *Operacion Vigilante al Volante* lancée à Mexico en 2002, impliquait la distribution gratuite de milliers de téléphones cellulaires à des chauffeurs de taxi dans le but de créer une veille à l'endroit d'attaques criminelles portées contre des citoyens ou des conducteurs dans la mégapole. Reserrement des liens d'une vigilance sociale ou société policée en devenir ? Le phénomène des actions publiques (les «foules-éclairs», de l'anglais *flash mobs* ¹²) liées par le web, où plusieurs individus sont appelés à réaliser une action-éclair collective le temps de quelques minutes, représentent aussi une forme de mobilisation sociale et furtive. Leurs promoteurs mettent en avant l'aspect social à l'ère des nouvelles technologies. Des individus qui ne se connaissent pas se retrouvent ainsi brusquement projetés dans une action commune.

1.3 La ville virtuelle : spéculations et espaces de données invisibles, tactiques de détournement

La notion de virtualité touche aussi l'espace physique et construit. L'espace disponible est de plus en plus assujéti à des tractations économiques et au climat de spéculations. Il incarne parfois lui-même ces conditions: dans cette logique, où l'espace est

¹² Voir la définition du « Flash Mob » sur *Wikipedia*, http://en.wikipedia.org/wiki/Flash_mob.

progressivement traité comme une ressource à exploiter, l'espace doit aussi être abandonné, rejeté. En termes spatiaux, une grande partie de la ville est ainsi générée par défaut plutôt qu'intentionnellement, créant une nouvelle cartographie comprise d'espaces de contrôle et d'espaces résiduels.¹³ Cette cartographie implique un champ de transactions ou de mutations qui vont certainement à l'encontre de l'idée plus traditionnelle de pérennité. Elle appelle aussi à considérer la matière urbaine dans son immédiateté, dans des possibilités plus spontanées d'appropriation et d'expérience: inévitablement, nous sommes confrontés à ces conditions.

Cette notion de *control space*, telle que définie par Sun Tsung Leong, proviendrait notamment de l'univers du shopping. Le *control space* met en oeuvre des mécanismes invisibles nécessaires à son fonctionnement qui facilitent la mise en place d'environnements visant à monopoliser les sens: là où les sons, odeurs, points de vue sont calibrés et déployés pour obtenir un effet maximum de persuasion.¹⁴ L'espace «contrôlé» et l'espace résiduel sont indissociables l'un de l'autre, ils existent simultanément et sont interchangeable. L'espace est ainsi constamment recyclé : le résiduel est périodiquement rescapé d'une stagnation économique, alors que le *control space* est exposé à des phénomènes d'obsolescence et de déclin.

Ainsi, la ville évolue selon des forces et des paramètres qui agissent indépendamment de nous, elle dresse dans ce processus de nouvelles typologies et cohabitations d'espaces et de lieux. Il est convenu de s'interroger sur les formes d'appropriations intimes que se font les occupants de ces espaces, de ces portions de territoire qui se développent malgré eux? Comment les paysages trouvés façonnent-ils leur état d'esprit ou d'échappée ? Y a-t-il des correspondances qui s'y établissent ? Je crois que cela est un enjeu lié à ces espaces : sans pour autant «se les faire nôtres», il s'agit d'y articuler les possibilités d'occupation combinés à une multiplicité des expériences. Dans l'anonymat qui les caractérisent souvent, outrepasser leur nature plutôt spéculatoire pour tenter d'en exposer des singularités. L'architecture, l'urbanisme et les pratiques artistiques sont appelés à devenir des moyens de plus en plus flexibles pour expérimenter la ville dans son caractère mutationnel et éphémère.

¹³ Sze Tsung Leong, «Control Space», in *Mutations*, p.187.

¹⁴ Ibid., p.187.

Bon nombre de compagnies capitalisent sur la collecte d'informations liées à des comportements de consommateurs. Telle une nouvelle forme de cartographie¹⁵, l'un des événements les plus signifiants dans l'évolution du *mapping* est apparu lorsque les compagnies de cartes de crédit ont découvert la mine d'or de l'information quant au recensement d'activités d'achats dans leurs banques de données. Une telle méthode cartographique permet de lier des comportements de consommateurs à des domiciles spécifiques. Déjà, des technologies permettent d'interpeller des consommateurs avec des *flashes* publicitaires apparaissant sur l'écran de leur cellulaire lorsqu'ils marchent dans un périmètre immédiat.

Bien qu'adoptant un ton résolument alarmiste, les écrits du philosophe-urbaniste Paul Virilio permettent d'engager une réflexion sur ces «espaces de données». Virilio écrit que «L'espace urbain perd à son tour sa réalité géopolitique au bénéfice exclusif de systèmes de déportation instantanés.¹⁶». Plus loin il mentionne : «L'espace n'est rien d'autre qu'une notion statistique, lorsqu'on s'éloigne des perceptions.¹⁷» Il continue : «[...] la résolution de l'image transmise est sa réduction, qui affecte aussi l'espace bâti, la forme d'un territoire, un contenu de représentation.¹⁸» Michel de Certeau poursuit cette réflexion :

Même la statistique n'en connaît presque rien, [...]. Elle saisit le matériau de ces pratiques, et non leur *forme* ; elle repère les éléments utilisés, et non le phrasé [...]. À décomposer ces «vagabondages efficaces» en unités qu'elle définit elle-même, à recomposer selon ses codes, les résultantes de ses découpages, l'enquête statistique ne «trouve» que de l'homogène. Elle reproduit le système auquel elle appartient et elle laisse hors de son champ la prolifération des histoires et opérations hétérogènes qui composent les patchworks du quotidien. La force de ses calculs tient à sa capacité de diviser, mais c'est précisément par cette fragmentation ana-lytique qu'elle perd ce qu'elle croit chercher et représenter.¹⁹

¹⁵ Harvard Project on the City, «Shopping», in *Mutations*, p. 179.

¹⁶ Paul Virilio, *L'espace critique*, Paris, Christian Bourgeois Éditeur, 1984, p.17.

¹⁷ Virilio, *L'espace critique*, p.78.

¹⁸ Virilio, *L'espace critique*, p.93.

¹⁹ Michel De Certeau, *L'invention du quotidien 1. arts de faire*. Paris, Éditions Gallimard, 1990 (pour cette édition), p. XLV.

Cette appellation d'un «espace de données», dégagée de son utilisation propre, s'avère pourtant riche de sens : la prémisses d'échantillonnage qui lui est inhérente se prêterait-elle à d'autres interprétations moins déterministes, plus évocatrices ? Aborder des conditions territoriales investies comme un «espace de données» potentiel, pouvant livrer furtivement des informations sur le lieu, du matériel sonore, une possibilité de saisir des instants vidéographiques. La médiation de ces échantillonnages participe à une forme de transfert de cet espace de données, «données environnementales», ou «données imprévues», livrées dans un état de réception et d'attente, potentiellement recontextualisables.

Avec le développement des zones *wi-fi* d'accès gratuits et des technologies GPS, un nombre croissant de projets psycho-géographiques en art numérique s'approprient le potentiel de ces espaces informationnels pour oeuvrer sur des interventions sensibles à une localisation de l'information (*locative media*). Des happenings comme l'événement *PsyGeoConflux*²⁰ à New York encouragent à leur tour des pratiques liées à des motivations psychogéographiques. Bon nombre de recherches psychogéographiques récentes sur les réseaux se sont penchées sur des modes de détournements d'appareils localisateurs GPS (*Global Positioning System*) ou encore de portables personnels (cellulaires, *PDA*, *pocketPC*) à des fins d'exploration de l'urbain. Ces projets de type *locative media* ont recours à des données téléchargées par des usagers ou des joueurs désignés, et participent habituellement à des expériences de parcours dans la ville. Ceux-ci trouvent notamment leurs origines dans les pratiques croissantes de *Geocaching* (sortes de chasses aux trésors assistées par GPS). Des groupes de recherche artistiques en multimédia interactif tel que *Blast Theory*²¹ se sont intéressés à la question dans la mise au point de missions tenues à la fois dans une sphère virtuelle et un contexte d'appréhension urbain. L'existence d'une «ville virtuelle» semble dès lors se manifester par la présence d'espaces informationnels sous forme de *datascares* ou encore par la prolifération de réseaux sociaux de communication dans la sphère électronique. À titre d'exemple qui s'est produit dans des circonstances exceptionnelles, les journées qui ont suivi les attentats terroristes de Madrid du 11 mars 2004 ont donné lieu à une manifestation spontanée et non-programmée de rassemblements contestataires de gens dans les rues contre la possibilité de ré-élection du

²⁰ Pour plus d'informations, consulter le site Web <http://glowlab.com>.

²¹ Pour plus d'informations, consulter le site Web <http://blasttheory.co.uk>.

gouvernement en place. Le phénomène d'envoi de messages instantanés (SMS) sur le cours des événements entre appareils portables précédait les révisions quotidiennes des journaux, encourageait des rencontres en différents lieux et déjouait toute idée de manifestation programmée, rendue incontrôlable par les forces policières. La présence de réseaux électroniques a atteint son paroxysme pour occasionner une occupation massive de l'espace physique et public.²²

Le projet *Life User / A Manual*²³ de Michelle Teran examine de plus près la présence de systèmes de surveillance privés dans le quotidien de nos villes, notamment ceux qui emploient un spectre de fréquence radio sans fil (2.4 GHz) communément accessible et que l'artiste parvient à capter avec un simple balayeur d'ondes vidéo. Le projet prend la forme de performances et de marches dans l'espace public où l'artiste se présente sous une apparence vagabonde (sans abri, immigrant clandestin, etc.), munie d'un écran de visualisation, et suivie par un petit groupe d'individus. *Life User / A Manual* s'intéresse aux angles morts et aux histoires que ces systèmes révèlent, mais s'attarde aussi à cette cohabitation d'espaces physiques et de non-lieux transmis sur les ondes radio. Un réseau *ad-hoc* de technologies sans fil se superpose invisiblement aux espaces de socialisation codifiés dans l'environnement urbain : le café, l'appartement, le corridor, l'épicerie, le stationnement ou la rue...

1.4 Technologies et altérités / non-lieux et solitudes

La ville virtuelle porte aussi ses ambiguïtés. Quelle réflexion peut être engagée par le fait que nous sommes davantage portés à communiquer par interfaces interposées, etc. ? Michaël Lachance reconnaît «un fantôme postmoderne dans l'idée de nouveaux territoires liés à la dispersion géographique et les moyens de téléprésence.» Il ajoute : «Du point de vue neuroculturel, c'est à l'art que revient la tâche d'explorer, humaniser les effets, même les plus virulents des technologies.» Pour lui, «l'espace social est davantage défini par des

²² Pour plus d'informations, consulter le site Web <http://www.lasindias.com/>.

²³ Pour plus d'informations, consulter le site Web de l'artiste, <http://www.ubermatic.org/life/>.

transactions que par des champs et des limites.²⁴» La question est posée : de quelle nature sont ces transactions, et comment celles-ci influencent-elles cet «espace social» dans un contexte capitaliste de consommation ? Quels sont les enjeux sociaux d'une intégration de dispositifs technologiques et des mutations qu'ils provoquent ? Comment les technologies sont-elles appropriées dans l'espace social à une échelle plus large ?

Dans *L'accident génétique*, Virilio et Adrien Sina engageaient un dialogue sur «la perte de l'espace»: ce en quoi les facteurs de désagrégation de la ville correspondent aux facteurs d'agrégation de la ville virtuelle. Les facteurs d'agrégation / désagrégation permettent d'avoir une perception de la position de l'altérité dans cet environnement d'information, où les repères spatiaux / géographiques n'existent plus – ce qui revient à nous questionner sur ce qu'ils nomment une topologie de l'altérité. La question qui se pose dans nos sociétés est précisément cet oubli de la position de l'altérité. Virilio trouve frappant qu'on passe maintenant au stade de la dissolution de l'individu – c'est-à-dire de la personne – au profit d'ensembles dont la connotation serait biologique. Ce qui concerne surtout Virilio et Sina, c'est l'articulation manquante entre ces idées de «cyberville», «mégaville», «bidonville», etc. Toujours sceptique, Paul Virilio avance que «nos sociétés technologisées servent la dislocation et la dé-composition,» et que «ce sont probablement les bidonvilles qui servent ce qui reste de cohésion.²⁵» Dans certains contextes, des extrêmes se posent ainsi: le phénomène des villes enclaves (*gated cities*) et celui des bidonvilles (*slums*). L'apparition des *gated cities* provient d'un désir de «se sentir en sécurité» et d'une forme de négation de l'urbain tel qu'il est. Ce phénomène d'enclave qui caractérise certaines villes aux tensions exacerbées est davantage imputable à des inégalités et schismes sociaux plus violents ou irrésolus (ex: Johannesburg, Afrique du Sud). Le recours aux technologies de surveillance et de sécurité domiciliaire amplifie dans ce cas le phénomène de distanciation.

Virilio et Sina militent en faveur d'une «topologie de l'altérité, là où il y a des articulations manquantes.» Ils évoquent «l'oubli du processus inquiétant, qui part d'un acte individuel, de cas isolés vers le choix collectif d'une société. [...] L'oubli de la position de l'altérité équivaut

²⁴ Michaël Lachance, «Vers les communautés technoculturelles : fantasmes utopiens du déploiement», in *Inter*, no 83 (Hiver), 2003, p. 32.

²⁵ Adrien Sina et Paul Virilio, «L'accident génétique», in *Inter*, no 77 (Automne), 2000, p. 21

à une amnésie topographique et à la mort géographique.²⁶» Ils établissent dès lors une mise en garde devant un oubli de l'altérité. Des technologies émergentes, ou maintenant couramment répandues, nous placent continuellement dans un paradoxe du rapprochement des liens sociaux et de l'isolement. Le courriel peut apparemment se substituer à une rencontre physique avec l'autre; la téléphonie cellulaire devient omniprésente, et peut générer des relations de dépendance, engendrer des rapports d'immédiateté croissants vis-à-vis l'autre. Cet oubli de l'altérité concerne aussi son droit au silence, au retrait, à la tranquillité. Virilio invoque l'urgence du temps de travail qui fait figure de centre du temps, et le temps libre des vacances, du chômage, de celui d'une périphérie, d'une «banlieue du temps». Le déblaiement des activités où chacun est exilé dans une vie privée. Pour eux,

[...] la réflexion sur le futur des villes passe ainsi par un regard sur notre propre corps individuel communautaire comme une méga-ville pour d'autres vivants qui nous utilisent comme leur habitat. [...] Dans les bidonvilles, le corps social coïncide avec le corps architectural, avec la chair urbaine: un paysage spécifique qui est beaucoup plus riche que nos villes.²⁷

La question de la téléprésence délocalise la position et la situation du corps, traduit en une perte définitive du corps propre. Dans un ton résolument inquiet, Virilio indique que les technologies nouvelles renvoient à ce corps propre -- biométrie, carte à puces, traçabilité des produits / personnes --, mais que le corps social demeure une réflexion manquante. La violence invisible structure notre époque technologique: violation de l'intimité, inversion de la vision, traquage et traçage électronique de la vie des personnes. Le film *Lost Highway* de David Lynch nous place d'ailleurs devant l'ubiquité des technologies, portées dans ce cas à un degré ironique alors que le protagoniste du film discute avec un inconnu dans une fête. Ce dernier lui suggère d'appeler chez lui avec son cellulaire : ainsi, dans un moment filmique extrêmement étrange, l'inconnu avec qui il discute à la fête lui répond aussi simultanément au téléphone. Dans ce film, l'infiltration de l'espace intime domestique est entretenue par l'envoi quotidien de cassettes vidéo mystérieuses, un voyeurisme décrivant à chaque fois plus précisément l'intérieur de la demeure. Les médias questionnent la nature des relations sociales et effacent ici la distinction traditionnelle entre l'espace public et l'espace privé. Bart

²⁶ Id., p. 21.

²⁷ Id., p. 21.

Lootsma écrit qu'elles contiennent peut-être des indices sur une autre forme d'organisation de la cité: l'expérience paradoxale de l'isolement et de l'intime.²⁸

L'anthropologue Marc Augé propose d'ailleurs de nommer la «surmodernité» comme une mise en scène d'une forme très particulière et moderne de solitude, là où le regard se fond dans le paysage. La «surmodernité» impose aux consciences individuelles des expériences / épreuves nouvelles de solitude, directement liés à l'apparition et à la prolifération de non-lieux. Deux réalités complémentaires mais distinctes : des espaces à des fins (transport, transit, commerce, loisir) et le rapport que ces individus entretiennent avec ces espaces. Ces «non-lieux» définis par Augé médiatisent tout un ensemble de rapports à soi et aux autres.²⁹ Dans le film-documentaire *Gambling, Gods and LSD*³⁰, le réalisateur Peter Mettler s'intéresse à cette solitude humaine qui se traduit quotidiennement en quête existentielle. Le film porte un regard sur des quêtes individuelles et collectives liées à des sentiments de désir et de sécurité : mouvements charismatiques religieux, *raves-parties* européennes, phénomènes d'attractions spectaculaires, dérives dans l'expérience succédanée de la drogue. Ces phénomènes sont aussi intimement liés à l'expérience d'espaces contemporains nouvellement apparus ou déçus: un centre de congrès en frange d'un aéroport dans le Toronto périurbain, hôtels condamnés à l'obsolescence à Las Vegas, immenses *raves* et parades en Suisse, cohabitation étonnante en Inde de rites religieux et de technocentres *Silicon Valley* en devenir.

En terminant, ce dernier passage résume bien la complexité de nouvelles réalités façonnées par les territoires urbains d'aujourd'hui, qui alimentent une profonde réflexion sur notre rapport et notre appartenance à ces lieux. Les initiatives décrites dans ce chapitre révèlent en ce sens une contemporanéité dans les attitudes et les pistes de recherche, dont il faudra tenir compte dans un questionnement sur le devenir de la ville.

²⁸ Bart Lootsma, «The New Landscape», in *Mutations*, p. 460.

²⁹ Voir les écrits de Marc Augé dans *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Éditions du Seuil, 1992.

³⁰ Peter Mettler, *Gambling, Gods and LSD*. Zürich, Prod : Grimthorpe Film et Maximage. 2001. Film transféré sur DVD, 180 min., son, couleur.

CHAPITRE II

ENJEUX CRITIQUES LIÉS AUX TECHNOLOGIES DE PERCEPTION ET À LA RÉALITÉ AUGMENTÉE

Dans ce chapitre, j'examinerai l'influence des technologies de perception sur le regard porté sur le territoire, en considérant les changements et les transformations que celles-ci induisent dans notre rapport au monde, comment elles en altèrent le sens et le redéfinissent. Il semble qu'une compréhension des enjeux liés à ces « politiques » ou « logistiques » de perception, et à l'inclusion disséminée de technologies de contrôle dans le domaine public / privé, suscite des réactions, mais aussi des potentiels d'appropriation aussi critiques que constructifs. Michel de Certeau en fait part à travers ce qu'il nomme des « pratiques d'espaces » et un rapport tactique à la spatialité urbaine. Dans *La machine de vision*, Paul Virilio examine attentivement le devenir de ces technologies et leur influence sur le regard qu'on porte sur le territoire et sur l'autre. Michel Foucault s'intéresse à la discipline politique des corps par des mécanismes de contrôle intégrés au sein de structures politiques et sociales, à des zones où des procédures technologiques ont des effets de pouvoir spécifiques, pratique rendue omniprésente par l'accroissement de phénomènes liés à la surveillance dans le contexte social actuel. La divergence proposée par Virilio permet de faire le lien vers des pratiques d'espaces, que j'aborderai dans la prochaine section. Ce dernier parle d'une inscription dans une profondeur d'espace et de temps, dans une profondeur de relation à l'autre, et dans une épaisseur de sens. Cela me mènera ensuite à me pencher sur la question de réalités augmentées et sur l'influence de technologies qui pénètrent plus activement nos espaces physiques.

2.1 Technologies de perception

Le développement des techniques de perception est issu d'une volonté de mise à distance des faits, du monde observable : cette manière de voir le monde induit aussi, selon Paul

Virilio, «une structuration intermittente de la durée».¹ Cette forme de rationalisation du territoire occasionne une série de questionnements sur les paliers d'expériences qui placent l'individu et sa subjectivité au cœur d'un processus de transactions avec un environnement : psychogéographie, pratiques d'espaces, espaces augmentés, simulation, cognition située, etc. Modalités d'expériences qui constituent autant d'enjeux actuels dans la relation des nouvelles technologies à l'espace social et urbain. La perception inscrit la stimulation directe : «Le regard de l'immédiateté, qui est une asphyxie de la perception du téléspectateur», [...] implique une colonisation du regard [...] qui [...] tend à liquider la réflexion du citoyen au profit d'une activité réflexe.² « [...] les fonctions de l'œil et de l'arme se confondent puisque par définition, *la résolution de l'image transmise, c'est instantanément sa réduction*, mais une réduction qui affecte non-seulement le contenu de la représentation, la forme-image projetée, mais aussi l'espace bâti, la forme du territoire [...].³»

Pour Virilio, le *mapping* mental évolue avec la révolution des transports et des communications: la menace est de ne plus avoir une conscience d'une étendue quelconque. Le corps de l'homme demeure une référence de son habitat ; le corps et l'habitat constituent des mesures de référence au monde. Les développements de *drones*, de robots, de points de vue «machiniques» désengagent le regard de son rapport au corps, à une temporalité propre et un biorythme. Des technologies périphériques et à télédistance accumulent de l'information sans qu'on soit en contact avec l'objet ou la zone sous investigation. L'invention de la perspective était un instrument de pouvoir, structurant notre rapport à l'espace et la possibilité d'y mobiliser des ressources: avec le début de la rationalisation du regard à la Renaissance, surgissent l'automatisation de la vision et le «regard vide» de l'appareillage. Ce regard sur le paysage est conditionné par des mécanismes de vision et d'acquisition de l'information (photos-satellites, photographie). Ainsi, la construction des techniques ne cesse de réorganiser les représentations esthétiques du territoire contemporain. Lors de la venue du comité olympique pour la désignation d'un site olympique, les autorités chinoises avaient fait repeindre en vert les surfaces de gazon liés aux parcours des juges, créant un véritable corridor de contrôle visuel. Le plan Haussmann à Paris était une tentative d'éclaircissement

¹ Virilio, *L'espace critique*, p. 98.

² Virilio, *Cybermonde, la politique du pire*, p. 83.

³ Virilio, *L'espace critique*, p. 93.

des perspectives dans la cité pour éviter les poches de rassemblement, les sources d'agitation publique: outre le désir de sécurité, l'intensité de l'éclairage signalait la prospérité économique des personnes.

Michel de Certeau parle d'une opération historiographique dégageant à la fois deux questions que l'on ne doit pas confondre : le rôle décisif des procédures et dispositifs technologiques dans l'organisation d'une société. Pour lui, Foucault décèle le geste minuscule et partout reproduit de quadriller un lieu visible pour offrir ses occupants à une observation et à une «information». «Toutefois, il est impossible de réduire une société à un type dominant de procédures : celle-ci serait composée de certaines pratiques exorbitées, d'institutions normatives, et d'autres pratiques, innombrables, restées mineures, toujours là pourtant quoique non-organisatrices de discours.⁴» De Certeau pose la question : quel est le statut d'un dispositif particulier quand il se mue en principe organisateur d'une technologie de pouvoir ?

Virilio parle d'inventer une «divergence»⁵ (ce rapport tactique face aux technologies de perception, il s'agit là d'une piste de réflexion plus positive et moins fataliste de Virilio). Le néologisme trajectif réétablit la question du temps et de l'inscription, du récit et du trajet: on redéfinit le lien de proximité entre les hommes, de l'organisation du contact. Le trajet est la nature de la proximité qui relie les êtres humains. Il véhicule ce désir d'inscription dans une profondeur d'espace et de temps, dans une profondeur de relation à l'autre, et dans une épaisseur de sens.⁶ Chaque homme a un paysage intérieur, un paysage mental qui organise son rapport au monde.

2.2 Réalités augmentées

Les développements militaires en matière de technologie ont souvent servi d'antécédents à des réflexions critiques sur notre rapport au monde et sur la transformation de celui-ci : des éléments développés par le complexe militaro-industriel sont récupérés des années plus tard

⁴ De Certeau, *L'invention du quotidien 1. arts de faire*, p. 79.

⁵ Virilio, *Cybermonde, la politique du pire*, p. 37

⁶ Id., p. 104.

dans le milieu artistique. Mais aussi, l'urgence du développement de la dernière technologie précède souvent un véritable questionnement éthique sur l'utilisation de celle-ci.

Dans la dernière guerre du Golfe, nous avons assisté à l'émergence d'une nouvelle forme de journalisme de «terrain», soit une intégration du corps journalistique au sein d'unités militaires déployées sur le territoire (en anglais on se réfère à l'appellation *embedded reporting*). Les journalistes intégrés devaient suivre une ligne de conduite sur le terrain, notamment sur le contenu des faits rapportés : ceux-ci participaient ensuite à l'élaboration de tableaux d'informations auxquels se référaient les investisseurs qui s'adonnaient au *gambling* sur l'état de guerre. Un nouveau canal de l'intégration (discipline) des corps s'ouvrait à travers une optique de télé-réalité et l'illusion de l'immédiateté brute, non-filtrée. Comme l'écrit Jordan Crandall, «le regard s'est aussi déplacé vers le statut d'une condition, soit vers quelque chose qui structure lui-même la représentation.⁷» Le développement de la photographie était entre autres motivé par la volonté d'éviter un contact physique direct avec le site d'expérience. Crandall parle ici de *disembodied presence*, de présence détachée d'un corps d'expérience. Les médias devenaient une plateforme culturelle quant à l'identité et la représentation à partir de laquelle des relations de subjectivité se formaient. La mise-en-scène médiatique devenait la seule «construction» authentifiante du moment. Les médias s'engagent dans l'espace de l'audience en induisant l'idée d'une participation. Le réalisme de la représentation génère une interface de plus en plus invisible : selon Crandall, elle permet l'ouverture d'un «site d'identification» pour un auditoire conditionné à se voir dans un rapport la propre réflexion des médias. Cette intégration crée un langage de véracité, et contribue à développer de nouvelles cohérences contre la violence de l'autre. On peut parler ici d'une machine de subjectivité. Virilio écrit d'ailleurs :

Le problème de la réalité virtuelle, c'est de nier le «ici» au profit du «maintenant», ici n'est plus, tout est maintenant. La question de la téléprésence délocalise la position, la situation du corps. Le visible devient une petite partie d'un large champ d'exploration sensorielle de l'environnement. On tend à privilégier l'information médiatisée au détriment de celle des sens, l'effet de réel supplante la réalité immédiate. Une coproduction de la réalité sensible où les perceptions directes et

⁷ Jordan Crandall, «Unmanned», in *Parachute*, no 112 (10-11-12), 2003, p. 127.

médiatisées se confondent pour donner une représentation instantanée de l'espace, du milieu ambiant.⁸

Dans *La machine de vision*, Virilio aborde cette confusion du regard, les tendances vers une vision accidentelle, [...] «le changement de régime révolutionnaire de la vision n'a pas été clairement perçu et la fusion / confusion de l'œil / objectif, le passage de la vision à la visualisation, se sont installées sans difficulté dans les mœurs.⁹» Il parle notamment de l'image phatique, «image ciblée qui force le regard et retient l'attention, [...] pur produit [...] d'un éclairage de plus en plus intense, de l'intensité de sa définition, qui ne restituent que des zones spécifiques, le contexte disparaissant la plupart du temps dans le vague.¹⁰» Il invoque l'idée de l'attente, qui permet de relativiser, de garder une échelle temporelle en relation à l'autre et à l'environnement. Virilio parle notamment du phénomène de la télévision prise dans un temps chronologique à l'annonce de la libération de Nelson Mandela, qui finit par être retardée. « Elle n'était plus dans le temps de l'immédiateté, puisqu'on ignorait l'heure de sa libération et que régnait l'incertitude... [...] La télévision était devenue, sinon muette, du moins elle se réinscrivait dans l'attente. Elle n'était plus dans l'événement qui doit avoir lieu ou qui a lieu, mais elle était dans l'attente d'un événement.¹¹»

Les projets réalisés dans les années 90 par l'agence interdisciplinaire *Diller + Scofidio* examinaient les rapports étroits entre l'architecture, les phénomènes de culture de masse et la présence croissante des médias comme outils de représentation et de perception. Leur travail a recours au procédé architectural comme dispositif d'analyse critique. Dans l'exposition mobile *The American Lawn: Surface of Everyday Life*¹², la banale surface gazonnée est traitée sous tous ses aspects : surface démocratique, ingénierie, surface de compétition, décodage des mœurs. Les dispositifs de vision et de représentation mis au point dans leurs projets deviennent des dispositifs d'articulation critique sur une problématique

⁸ Virilio, *Cybermonde : la politique du pire*, p. 44.

⁹ Paul Virilio, *La machine de vision*, Paris, Éditions Galilée, 1988, p. 39.

¹⁰ Virilio, *La machine de vision*, p. 40-41.

¹¹ Virilio, *Cybermonde, la politique du pire*, p. 84.

¹² Exposition présentée au Centre Canadien d'Architecture du 16 juin au 8 novembre 1998. Pour plus d'informations, consulter le lien <http://cca.qc.ca/pages/Niveau3.asp?page=depliant&lang=eng>.

particulière. Dans le livre *Tourisms of War*¹³, ils articulent la relation entre les phénomènes de tourisme et les lieux affectés par la guerre, en stipulant que tous deux marquent à leur façon une colonisation du territoire.

Dans son article *Pour une poétique de l'espace augmenté*, Lev Manovich écrit que tout en favorisant le développement d'espaces virtuels (jeux plus réalistes), «les technologies informatiques et réseautiques pénètrent plus activement nos véritables espaces physiques.¹⁴» Celles-ci ont un effet sur notre conception de l'espace, sur nos vies dans la mesure où nous vivons dans différents espaces. Elles font de l'espace physique un espace de données : elles y puisent des données (surveillance) ou l'augmentent de données (espace cellulaire, affichage d'ordinateurs). Le lien serré entre surveillance et assistance est une des caractéristiques de notre société *high-tech*. Le concept de réalité augmentée se veut un paradigme couvrant le champ visuel d'un usager de *renseignements dynamiques et liés au contexte*.¹⁵ L'espace augmenté est également un espace contrôlé : la livraison de renseignements et l'extraction de ceux-ci sur les usagers sont intimement liés.¹⁶ Un système de réalité augmentée ajoute des renseignements directement reliés à un espace physique immédiat. On parle progressivement d'espaces «intelligents» qui font de l'espace physique un espace de données : elles y puisent des données ou l'augmentent de données (surveillance, technologies cellulaires). D'après Manovich, les promenades de la série *Walks* de l'artiste Janet Cardiff représentent encore à ce jour la meilleure réalisation du paradigme de l'espace augmenté : le potentiel de recouvrir un espace physique de nouveaux renseignements.

¹³ Voir le livre de l'exposition «Suitcase Studies : La production d'un passé national». *Visite aux armées : Tourisimes de guerre*, Elizabeth Diller et Ricardo Scofidio (éd.), Caen, F.R.A.C. Basse-Normandie, 1994.

¹⁴ Lev Manovich, «Pour une poétique de l'espace augmenté», Trad. de l'anglais par Colette Tougas, *Parachute*, no 113 (01-02-03) 2004, p. 36.

¹⁵ Id., p. 36.

¹⁶ Id., p. 36.

Le japonais Masaki Fujihata s'intéressait d'ailleurs à cette dimension de *datascape* ou d'espace informationnel dans son projet de recherche *Field-Work@Alsace*¹⁷, dont la version finale était présentée sous la forme d'une installation interactive et immersive au *ZKM Center for Art and Media*. Dans cette œuvre, l'artiste devenu simultanément caméraman et intervieweur, s'intéressait à la condition transfrontalière d'une région du Rhein (Allemagne et France). Venant d'un pays complètement ceinturé d'eau, il était intrigué par la perception entretenue des résidents de chacune des rives sur le pays voisin leur faisant face. Sa méthodologie documentariste avait recours à l'enregistrement d'images vidéo numériques couplées à du *data* positionnel et directionnel fourni par un instrument GPS et un compas électronique, qu'il pointait vers les gens interviewés. L'installation interactive était expérimentée de manière stéréoscopique avec des lunettes aux filtres polarisants et une projection. Le public pouvait manipuler et avancer à sa guise dans un environnement tri-dimensionnel où les séquences vidéo étaient redistribuées dans un espace cartographié des déplacements recensés par le GPS, tracés virtuellement dans l'installation. L'expérience avait été initiée en 2000 pendant trois journées sur le Lac Shinji au Japon (*Field-works@LakeShinji*), en coopération avec des bateaux de pêche, des flottes touristiques, des clubs jeunesse de canoës, des équipes d'avirons et un groupe de cyclistes aux abords du lac. Cela avait permis de créer un corpus de mémoires collectives des lieux et de dresser un panorama vivant du Lac Shinji à ces moments précis dans le temps.

À travers mon propre processus, je tente de questionner cette notion d'espace augmenté, en opérant un glissement depuis l'idée d'espace informationnel vers la médiation d'un espace issu d'échantillonnages (devenus aussi des « informations » contextuelles), en tentant d'y intégrer une dimension expérientielle. Ce *datascape* recherché est celui du transfert fragmentaire du matériel capté et de l'encodage numérisé d'une expérience territoriale, avec le résultat qu'il existe aussi une expérience propre, distincte, liée à la médiation de celui-ci.

¹⁷ Masaki Fujihata, «Field-Work@Alsace», in *FUTURE CINEMA : The Cinematic Imaginary after Film*, Jeffrey Shaw et Peter Weibel (éd.), Karlsruhe, ZKM | Center for Art and Media & Cambridge-Londres, The MIT Press, 2003, p. 416.

CHAPITRE III

PRATIQUER L'ESPACE - INFLEXIONS PSYCHOGÉOGRAPHIQUES

Ce chapitre touche sommairement à la notion de pratique d'espace, dans laquelle la dimension psychogéographique joue notamment un rôle important : l'état de la « dérive » implique un caractère qualitatif de l'expérience, elle accorde un statut particulier à l'influence des ambiances urbaines sur l'expérience psychique du promeneur. Elle permet d'accéder à une zone d'ambivalence propre aux espaces investis, elle intègre une large part d'aléatoire et d'événementiel. En interrogeant les modalités d'accès et les limites de l'espace intime, le projet de mémoire vise ainsi à élaborer une tactique du regard et de l'expérience. À ce titre, Michel de Certeau écrit que la tactique, du fait de son «non-lieu», dépend du temps, vigilante à «saisir au vol» des possibilités de profit [...]. La synthèse intellectuelle a pour force non un discours, mais la décision même, acte et «manière» de saisir l'occasion : il établit une disparité entre des spectacles de stratégies globales / tactiques locales.

3.1 Pratiquer l'espace : le tactique

Dans *L'invention du quotidien*, Michel De Certeau s'intéresse à la phénoménologie de comportements organisateurs de « territoires ». Ainsi, les formes élémentaires des pratiques organisatrices d'espaces incluent la « carte » et le « parcours, des procédures de délimitation ou de «bornage». Ces pratiques d'espaces agissent silencieusement devant la dissémination technologique. De Certeau synthétise d'ailleurs bien ce que Foucault avait décelé : «le geste, minuscule et partout reproduit, de quadriller un lieu visible pour offrir ses occupants à une observation et à une information.¹» Il est impossible de réduire les fonctionnements d'une société à un type dominant de procédures. «Il existe toutefois une multiple et silencieuse

¹ De Certeau, *L'invention du quotidien 1. arts de faire*, p. 77

«réserve» de procédures que les pratiques «consommatrices» seraient à chercher avec la double caractéristique de pouvoir, sur des modes tantôt minuscules, tantôt majoritaires, organiser à la fois des espaces et des langages.² Il s'agit là du danger de la vue en perspective : la transformation du fait urbain en concept de ville, suppose que ce fait est traitable comme une unité relevant d'une rationalité urbanistique. Cela mènerait à la production d'un espace propre, par laquelle «l'organisation rationnelle refoulerait toutes les pollutions physiques, mentales ou politiques.³»

Le «tactique» s'insinue, fragmentairement, sans le saisir en son entier, sans pouvoir le tenir à distance. La tactique, du fait de son «non-lieu», dépend du temps, vigilante à «saisir au vol» des possibilités de profit. La synthèse intellectuelle a pour force non un discours, mais la décision même, acte et «manière» de saisir l'occasion. Il établit la disparité entre des spectacles de stratégies globales / tactiques locales.⁴ Elle met en cause le statut de l'individu dans les systèmes techniques. Les actions locales, ponctuelles, opérations que préoccupe la volonté de gérer collectivement les relations à l'environnement. De Certeau ajoute : «Merleau-Ponty distinguait de l'espace «géométrique», un espace «anthropologique». L'expérience est relation au monde, être situé en rapport avec son milieu. De ce point de vue, il y a autant d'espaces que d'expériences spatiales distinctes.⁵» Ce qui caractérise les pratiques organisatrices d'espaces, ce sont ces histoires multiples, sans auteur ni spectateur, formées en fragments de trajectoires et en altérations d'espaces. Repérer des pratiques étrangères à l'espace «géographique» des constructions visuelles, panoptiques ou théoriques. Toujours selon De Certeau, ces pratiques de l'espace renvoient à une forme spécifique d'opérations (manières de faire), à une autre spatialité (expérience anthropologique, poétique, mythique de l'espace), et à une mouvance opaque et aveugle de la ville habitée – la ville « transhumante»⁶.

² De Certeau, *L'invention du quotidien 1. arts de faire*, p. 79.

³ Id., p. 143.

⁴ Id., p. XLV.

⁵ Id., p. 173.

⁶ Id., p. 142.

3.2 Inflexions psychogéographiques et expérience de la ville

Le concept de psychogéographie, développé initialement par l'internationale Situationniste (1957-1972, dans le sillage de l'Internationale Lettriste), se définit par l'aire des états mentaux et ambiances spatiales produits par les aménagements matériels de la scène urbaine⁷. La psychogéographie se proposerait l'étude des lois exactes et des effets précis du milieu géographique, consciemment aménagé ou non, agissant directement sur le comportement affectif des individus. Elle se définit aussi par le désir de constructions d'ambiances temporaires inscrites dans la vie quotidienne et de leur transformation par une qualité passionnelle supérieure. La dérive considérait le changement soudain d'une ambiance dans une rue dans l'espace de quelques mètres, la division évidente de la ville en zones d'atmosphères psychiques distinctes, le chemin de moindre résistance suivi automatiquement de déambulations sans but (sans relation au contour physique du sol). Le caractère attirant ou répulsif de certains endroits semblaient être pour les situationnistes des éléments négligés, et à cet égard, la psychogéographie pourrait exposer et obscurcir des relations de pouvoir comme elles se manifestent dans l'espace.

La connotation psychogéographique peut donc s'appliquer aux données établies par ce genre d'investigation, aux résultats de leur influence sur les sentiments humains, et même plus généralement à toute situation ou toute conduite qui paraissent relever du même esprit de découverte. Les situationnistes voulaient rompre le sort de l'idéologie dominante d'une société consummatrice afin que des désirs réprimés d'une nature plus authentique puissent émerger, où la situation se fonde sur des désirs libérés plutôt qu'aliénés. Dans *Théorie de la dérive*, Guy Debors écrivait :

[...] la variété des combinaisons possibles d'ambiances, analogue à la dissolution des corps chimiques dans le nombre infini des mélanges, entraîne des sentiments aussi différenciés et aussi complexes que ceux que peut susciter toute autre forme de spectacle. Et la moindre prospection démystifiée fait apparaître qu'aucune distinction, qualitative ou quantitative, des influences des divers décors construits dans une ville ne peut se formuler à partir d'une époque ou d'un style d'architecture, encore moins à partir des conditions d'habitat.⁸

⁷ Les notions de psychogéographie et de dérive ont été développées initialement par les Situationnistes. Voir Francesco Careri, *Walkscapes. Walking as an aesthetic practice*, Barcelone, Editorial Gustavo Gili, 2002, p. 97.

⁸ Guy Debord, «Théorie de la dérive», texte extrait du N° 9 (Novembre 1956) de la revue *Les Lèvres Nues*,

Les pratiques psychogéographiques privilégient ainsi une expérience plus éphémère de l'urbain en valorisant des modes de perception critiques et déambulatoires. Paul Ardenne écrit d'ailleurs: «Se déplacer dans la ville, tel est donc l'un des nouveaux paris de l'artiste moderne. Il s'agit tantôt de rendre compte d'une possibilité d'égarement géographique, tantôt de l'anonymat du citoyen, tantôt de la ville comme matière psychique et réservoir de traces de la vie sociale ou individuelle.⁹» Le fait de marcher jette les bases d'une esthétique nouvelle, qui selon Thierry Davila, est de nature «cinéplastique».¹⁰ Avec l'art marché, ainsi que le formule Davila, «apparaît un univers où le déplacement s'affirme non seulement comme un moyen de translation sociale, mais aussi comme un fait psychique, comme un outil de fiction ou encore comme l'autre nom de la production.¹¹»

À cet égard, le collectif italien *Stalker* a organisé, durant les années 1990, plusieurs dérives dont la série *Franchissements* réalisée entre 1996 et 1998 dans la périphérie urbaine de Rome. La notion de «transurbance» à laquelle fait référence le collectif suppose le parti pris d'une attitude, d'un état de veille appelant l'habitant, le touriste ou le voyageur, à redécouvrir dans un territoire métropolitain un sens qui émerge de l'état *présent* des choses, avec toutes ses *contradictions*, évitant un conditionnement du regard et intégrant une perspective dégagée d'éléments culturels sécurisants, frustrant du même coup toute justification historique ou fonctionnelle.¹² Comme le mentionne Francesco Careri dans son livre *Walkscapes*, la pratique de la marche devient en quelque sorte un procédé architectural d'analyse de la ville. L'action vise moins le déplacement pur ou hasardeux dans l'espace urbain qu'une reprise en main politique du milieu.

rééditée en intégralité par les Editions Allia, 1995. Une copie de l'essai est disponible à l'adresse Web : infokiosques.net/IMG/pdf/Debord-TheorieDerive.pdf

⁹ Paul Ardenne, *Un art contextuel. Création artistique en milieu urbain, en situation, d'intervention, de participation*, Paris, Flammarion, 2002, p. 95.

¹⁰ Id., p. 97.

¹¹ Id., p. 97 (originellement d'une conférence de T.Davila intitulée «Marcher, créer...le déplacement dans l'art», tenue à Toulouse le 28 mars 2002).

¹² Careri, *Walkscapes. Walking as an aesthetic practice*, p. 178.

Établi depuis plusieurs années à Mexico, l'artiste belge Francis Alÿs s'intéresse aux hasards du quotidien que produisent les différentes marches qu'il réalise dans la ville. Il dresse ainsi un état des lieux de la mégapole pour en relever des aspects souvent muets et ignorés. Ainsi, dans *El Colector / Pack Rat*, un petit chien posé sur quatre roulettes renferme un aimant puissant, lequel attire à lui tous les débris métalliques rencontrés durant la flânerie. D'autres marches le montrent portant un faux pistolet dans les rues de Mexico ou sous l'effet d'une série de psychotropes, comme autant de tentatives d'expérimenter le substrat psychique de la ville. De telles pratiques témoignent d'une simplicité de moyens et d'initiatives quasi anonymes, mais se font aussi révélatrices d'aspects occultés de la ville tout en y engageant un autre rapport.

3.3 Habiter l'inhabituel

Dans un chapitre intitulé *Habituer l'inhabituel*, Paul Virilio écrit qu'il faut «déplacer le champ de l'investigation de l'équipement vers l'habitation, de l'instrumentalité du bâtiment à la combinatoire de la demeure, pour rendre compte à la fois de l'étendue et du fait architectural, c'est à dire de sa réalité.¹³» Le fait architectural s'étend dans sa durée, depuis les premiers marquages et se poursuit au-delà de l'achèvement du construit (dégradation, transformation des usages).

Le mot « architecture » recouvre et définit la totalité de ces moments, et cela du plus près, le bâtiment dans son environnement immédiat, au plus loin, jusqu'aux limites de son aire d'influence. Mais, pour bien comprendre le champ mis en œuvre par la durée-étendue du bâtiment, il faudra encore admettre que la perception comme l'utilisation du lieu sont différentielles, puisqu'une multitude de personnes en usent et en useront dans des compréhensions elles-mêmes divergentes : c'est l'économie du domaine bâti.¹⁴

La recherche liée à mon mémoire me permet ainsi de considérer le rôle de l'architecture en le déplaçant vers une forme processuelle, c'est-à-dire de l'explorer davantage comme un dispositif et une manière de percevoir autrement l'espace urbain. En ce sens, l'artiste Jean-François Prost continue d'œuvrer sur des manières d'habiter la ville, en investissant des territoires de recherche généralement laissés pour compte par l'architecture et l'urbanisme

¹³ Paul Virilio, *Essai sur l'insécurité du territoire*, Paris, Éditions Stock, 1976, p. 200.

¹⁴ Id., p. 201.

(des lieux résiduels ou génériques, etc.), dans un travail qui porte aussi sur la précarité, la quête volontaire de solitude et des rapports entretenus avec l'autre. Dans *60 stations dans la ville générique*, il se sert d'un camion blanc de location comme un élément de camouflage et un habitacle de retraite anonyme dans différents lieux génériques. Par ce dispositif, il cherche à explorer les moyens de transgresser et résister aux interdictions, les possibilités d'infiltration et d'occupation des lieux aseptisés, normatifs et contrôlés. Des lieux qui surprennent par leur capacité de transformation, leur rapidité d'apparition et de disparition, leur popularité, mais dans lesquels pourtant les interdictions sont nombreuses. Selon lui, ces lieux peuvent se prêter à l'inspiration et à la réflexion : «Comment initier de nouveaux regards sur le paysage urbain, de nouvelles façons de profiter des espaces qui apparaissent sans intérêt ou hostiles ?» Ou encore : «Quels types d'objets ou d'actions peuvent questionner nos rapports aux autres et aux lieux ? Comment faciliter la rencontre, l'intimité, individualiser et personnaliser l'espace générique par des usages inhabituels plutôt que par une nouvelle esthétique ?¹⁵» L'auteur Kobo Abé débute son roman *The Box Man*¹⁶ par une série de prescriptions à partir desquelles une boîte de carton peut être modifiée en habitat : tailler une fente, rabattre les panneaux de la boîte pour y créer du rangement, etc. Le *Box Man* en devenir adopte une posture stigmatisée mais aussi secrètement enviée par le reste de la société. Sur un fond d'itinérance et de voyeurisme, le roman décrit cette tentation de rejoindre ce mode de vie et la lente inversion du regard qui, de ce fait, s'opère sur la société. Inévitablement, l'intervention contextuelle en milieu urbain s'ouvre à l'indéfini et à l'improbable, à une phénoménologie de l'expérience.

Pour conclure là-dessus, Paul Ardenne écrit d'ailleurs :

Ce destin naturel qu'est l'investissement du réel par l'artiste ne lui est pourtant pas acquis. Si l'art appartient bien au domaine de la réalité, qu'il façonne à sa mesure, celle-ci le déborde de toutes parts. Investir la réalité, c'est, outre devoir explorer un territoire plus vaste que celui de l'art, décider arbitrairement d'y impulser une aventure de la contingence que rien ne commande a priori et dont il n'est pas dit qu'elle sera positive ; c'est bousculer les acquis de la création artistique et sa réception publique sans pouvoir en mesurer d'avance les conséquences.¹⁷

¹⁵ Jean-François Prost, «Inflexion des usages : 60 stations dans la ville générique», *ETC Montréal* no 60, Décembre 2002, p. 17-18.

¹⁶ Voir Kobo Abé, *The Box Man*, Trad. de l'anglais par Dale E. Saunders, New York, North Point Press, 1974.

¹⁷ Ardenne, *Un art contextuel*, p. 40.

CHAPITRE IV

LE CHAMP SONORE ET LA CONDITION DE BRUIT

Le bruit, comme élément résiduel et de perturbation, est susceptible de marquer l'inconscient. Le bruit est devenu au XXe siècle tributaire des technologies de télécommunications récentes, recensement de conditions atmosphériques, ainsi que des possibilités d'inscription et de détection d'activités sonores à des niveaux beaucoup moins perceptibles. Il est aussi lié dans l'histoire de l'art audio à l'acuité du champ de perception (ex : le champ de bataille chez les Futuristes, enregistrements acousmatiques récents). Le collectif *Ultra-Red* s'intéresse davantage à la fonction du son dans une pratique de corporéalité-spatialité, transmise par le désir, liée à une résistance devant les logiques capitalistes de véhiculer la musique ambiante comme marchandise au détriment d'une interpellation du sujet social spécifique. La *muzak* opère comme une technologie de perception, et contribue à une banalisation de l'espace social. Le chapitre se nourrit de ces branchements théoriques et tente de les contextualiser dans un rapport à une psychogéographie du son.

4.1 Le champ sonore : un milieu potentiellement chargé

Dans le contexte de l'avant-garde au début du vingtième siècle, le bruit est lié au climat sonore des combats militaires, au spectre et à l'incursion des technologies, aux formes de culture populaire et démonstrations publiques, ainsi qu'aux phénomènes naturels, aux psychoses et expériences hallucinogènes.¹ S'inspirant des conditions sociales dans lesquelles est engagée la société italienne en période d'industrialisation, le manifeste fondateur de *L'Art des Bruits* livre la rhétorique de Luigi Russolo dans son évocation du bruit.

¹ Douglas Kahn, *Noise, Water, Meat: A History of Sound in the Arts*, Cambridge-Londres, The MIT Press, 1999, p. 21.

Dans ce contexte, le militarisme de l'époque tend aussi à rationaliser le bruit. Ainsi, il existe une corrélation entre la notion de bruit et les tactiques transgressives de l'avant-garde. Le futuriste Marinetti appelle à une poétique des transmissions radio et des échos du combat militaire: le poète d'alors doit recevoir et transmettre (récepteur / émetteur) de manière vibratoire afin de devenir un observateur du panorama du champ de bataille. Ainsi, cette poétique s'ouvre aux forces des technologies de transport, de communication et d'information venues nourrir l'imaginaire futuriste. Les performances de Marinetti (voix, tambours, vrombissements) reproduisent l'atmosphère du champ de bataille, une instance de représentation forte au point tel que celle-ci dépasse la véritable expérience. La voix du soldat marque une réconciliation de l'humain avec un environnement qu'il connaît de moins en moins.²

Russolo remplace la notion de pureté musicale avec celle de richesse du bruit, liée selon lui à l'expérience de la vie moderne (vitalité et destruction). Les bruits de la guerre sont valorisés par Russolo : le champ de bataille devient un modèle d'écoute moderne et d'art des bruits, l'acuité perceptuelle amplifiée du soldat distinguant les divers sifflements et grondements des obus est exposée. Le champ de bataille devient champ de perception. Ici, l'oreille devient plus attentive. Par exemple, le glissando pouvait évoquer les cornes de brumes et les sirènes, qui elle-mêmes assimilaient les bruits disparates des environnements urbains. Le glissando prend une caractéristique moderniste, contenant une infinité d'éléments qu'il attire dans son rayon d'émission (balayage du spectre audible par des sirènes sur la scène publique). Technologiquement, le glissando est associé à la motion rotative d'une sirène, elle-même symbolique de jours nouveaux pour l'industrialisme, l'urbanisme et le militarisme.³

Le bruit est en même temps le plus commun et le plus contre-productif. Dan Yack parle de bruit transgressif lorsqu'il perçoit dans les lamentations du lecteur grammophone un effritement certain de l'enthousiasme technologique.⁴ A priori indésirable, résidu et perturbation, le bruit demeure dans et marque toutefois l'inconscient. Kahn insiste pour dire que le bruit est trop signifiant pour n'être que du bruit. Il prend l'exemple du graphologiste

² Kahn, *Noise, Water, Meat*, p. 64.

³ Id., p. 46.

⁴ Id., p. 79.

enthousiasmé par des perturbations dans le signal qu'il reçoit, traitées comme des informations substantielles. Une simple irrégularité est requise pour invoquer le monde: le bruit est causé par des mouvements irréguliers, dans le temps et en intensité. Par contre, Kahn évoque l'énergie disciplinante de la bombe atomique américaine qui prend ses échos dans l'abandon d'après-guerre de l'affluence, de l'étalement suburbain des banlieues, du marché du pétrole (et de ses dérivés pétrochimiques, herbicides, etc.), d'une urbanisation du paysage et d'une génération fonctionnant à l'électricité. Parallèlement, une culture de répression émerge pendant la période de la guerre froide.

4.2 *Muzak*, bruit et territoire

Le général américain George Squire développe en 1922 une nouvelle application de ses recherches en technologies de transmission : le concept de *muzak* (ou *pipéd-in music*, une combinaison du terme musique et de la marque populaire *Kodak*), déjà testée auprès de travailleurs en usine, fournit à l'origine de la musique ambiante pour distraire et calmer les usagers des ascenseurs, espaces commerciaux, via une station centrale radiophonique diffusant sur les lignes téléphoniques longue-distance dans tout le pays, moyennant un abonnement.

Ici, le débat peut s'orienter autour de l'action subliminale du bruit, du bruit territorial. La perception se voit influencée par des inductions subliminales, des vibrations présentes à divers degrés en différents lieux. De même, des outils profitant au champ du marketing viennent capter l'attention du spectateur comme la venue du canon ultrasonique ponctuel sur des surfaces de magasin. Aussi, il faut se questionner sur l'influence du bruit sur les affects.

Le bruit est-il aussi politique ? Pour Jacques Attali, l'organisation musicale simule les codes de l'organisation politique. À ses yeux, cela signifie que la transgression de normes musicales est une forme de résistance, ou du moins l'expression d'un mécontentement envers le *statu quo*. Ces occurrences de subversion donnent naissance à de nouveaux modes d'organisation, qui génèrent à leur tour les conditions d'un nouveau bruit.⁵ L'économie

⁵ Brady Cranfield, «Produire le bruit: Oval et la politique du son numérique», Trad. de l'anglais par Nathalie Mège, in *Parachute* no 107, Montréal, 2002, p. 47, source tirée de Jacques Attali, *Bruits: essais sur l'économie politique de la musique*, PUF, Paris, 1977.

politique de la musique tombe dans l'abstraction grossière lorsque la circulation devient simplement une machine pour faire circuler des biens plutôt que l'interpellation d'un sujet social spécifique, qui mène à un désengagement du corps et à une rupture. Est-ce que notre présence est inéluctable ? Que deviennent les tentatives de conciliation, et de réconciliation, avec un environnement qui nous échappe et nous intrigue en même temps ? L'avènement de la musique ambiante soulève la question de la manière dont l'espace social est produit à travers un capitalisme de consommation.

Toute confusion apparente sur la nature du bruit se résout à travers un processus familier de «domestication». Le bruit est provoqué par des mouvements irréguliers, autant dans le temps que dans l'intensité. Le bruit opère aux limites de l'intelligibilité. La forte inflexion théorique du collectif *Ultra-Red* évoque le *sound body* et l'articulation du bruit comme des éléments de résistance, à la recherche du «bruit tactique». Le processus de l'articulation devient dès lors le traitement sonore... Leur rhétorique se nourrit du discours situationniste et des écrits du sociologue Henri Lefebvre (*La production de l'espace*). Ainsi, ils préfèrent placer le corps en avant comme «un site de pouvoir dans lequel la résistance peut se mobiliser dans la lutte pour libérer le désir humain.⁶»

Le bruit devient un élément de marquage, il contribue à augmenter un état de réceptivité et d'alerte. Il traite d'une condition donnée, une condition instable, liée à des sensations et des désirs. Il contribue à accentuer notre rapport à l'espace, à l'autre, à notre état de présence dans un lieu. Il s'agit de venir interroger nos habitudes de perception du territoire sonore. La qualité résiduelle du bruit voisine-t-elle les caractéristiques de l'interactivité ? (présence, trace résiduelle). Il devient intéressant de lier la notion de bruit, de résidu, dans l'idée d'une introduction de bruit dans un territoire donné, dans sa configuration et son organisation. Sa reconfiguration et réappropriation d'un point de vue expérientiel et phénoménologique.

L'interrogation posée par *Ultra-Red* est très pertinente et intéressante : celle qui définit la musique ambiante comme une technologie de perception, qui produit le constat postmoderne que le réel n'est accessible que par la médiation. Ils préfèrent s'attarder à la fonction du son,

⁶ Ultra-Red, «Deadrooms: from the death of ambient music to listening material», 2000. <http://ultrared.org>.

à sa pratique corpo-réelle, spatialisée, transmise par le désir.⁷ Un «corps sonore» continue de s'interroger sur ses propres origines et sa propre complicité dans la production d'espace. La *muzak* garde la subjectivité dans l'espace commercial. L'ambiance (*ambient*), non pas comme une production de commodités, mais comme une production d'espaces.⁸

Le collectif *Ultra-Red* entrevoit dans la musique ambiante un questionnement de la place de l'espace social dans un capitalisme de consommation. Elle produit le constat que le réel n'est accessible que par la médiation. On parle d'économie politique en musique: une machinerie de produits échangeables plutôt que l'interpellation d'un sujet social spécifique. De même, on peut lier ce phénomène aux interrogations que portent Virilio sur l'abolition du corps propre (du démembrement, anglais *dis-embodiment*). S'agit-il de réactiver la présence du corps ? La privatisation croissante de l'espace social se réalise à travers des technologies de perception. Avec la *muzak*, la musique devient une forme de surveillance et de moyen de contrôle dans la marchandisation du quotidien.

Le militarisme engendre aussi des modalités de contrôle du bruit ambiant. En premier lieu, dans un contexte de théories de conspiration, des publications *underground* font état de machines de dispersion par le bruit employées pour contrôler les foules lors de manifestations ou d'émeutes, notamment par l'armée irlandaise en Irlande du Nord.⁹ Le son utilisé comme une matière territoriale : le *heavy-metal* était utilisé pendant l'invasion de Panama à la fin des années 80. Le bruit peut devenir élément de terreur et de déstabilisation territoriale.

⁷ Ultra-Red, «On a sound body. The background is a front», 2000. <http://ultrared.org>.

⁸ Ultra-Red, «On a sound body. The background is a front», 2000. <http://ultrared.org>.

⁹ Rob Young, «Exotic Audio Research», in *The Wire*, no 157, Mars 1997. «It's been alleged in several underground publications that in 1973 the British Army in Northern Ireland took delivery of the Sound Cudler, a £26,000 piece of equipment manufactured in Virginia, USA. The device is a souped-up public address system capable of frequency oscillation between 500 and 5000 Hz (cycles per second), designed for use in riot dispersal. Delivering a mighty 120 decibels of sound at 30 feet (113 db is the threshold of aural pain, and equivalent to standing beneath a jet plane as it takes off from a runway), its effect is to induce total panic, although it's never actually been used in the UK. One weapon that has been tested at an army base in County Antrim, as reported in *New Scientist* magazine, is the Squark Box. This allegedly produces one ultrasound frequency (above normal human hearing range) at 16,000 Hz, and a second at 16,002 Hz. These mesh, generating an inaudible sub-beat interference pattern at an incredibly low 2 Hz, inducing dizziness and nausea as the body and internal organs resonate like a tuning fork. Its effectiveness in quelling disruptive crowds or enemy forces is easy to imagine.» Extrait de l'article disponible en ligne à l'adresse Web http://www.phinnweb.org/scrapbook/panasonic_wire.html

4.3 Psychogéographies sonores

La psychogéographie a exposé l'interactivité entre la cité comme objet et les passions du sujet. Elle se définit par la construction concrète d'ambiances de vie temporaires et leur transformation par une qualité passionnelle supérieure. Une investigation des ambiances spatiales produites par les arrangements matériels de l'urbain. À cet égard, le travail d'*Ultra-Red* s'est notamment ancré dans un projet en lien avec le Griffith Park, un site connu de drague (*cruising ground*) gaie à Los Angeles, site sous constante surveillance et un lieu fréquent de descentes policières. Les membres de *Ultra-Red* travaillaient dans ce cas avec l'intention de désublimiser la nature du parc comme un espace public classique. Selon eux, le vrai scandale entourant le sexe dans le parc n'est pas la transgression de l'espace public par des plaisirs privés. Au contraire, le sexe public demeure scandaleux parce que sa persécution antagonise les relations sociales que constituent l'espace public.¹⁰ Le projet *Second Nature* reconstruit une carte d'un tel espace, en se servant de la reproduction audio comme une manière de se rappeler les antagonismes sociaux dans l'espace *queer*. La thèse révisionniste d'*Ultra-Red* affirme que la vue des *queers* dans l'espace public n'est pas la source d'antagonisme, mais c'est plutôt l'ambiance que leurs désirs produisent. Ils y voient la reconstruction des utopies de l'espace public et de l'espace *queer* à partir des conditions matérielles d'une situation historique donnée.¹¹

La série *Walks*, réalisée par les artistes Janet Cardiff et Georges Bures Miller, propose des expériences audio «augmentées» de déambulation dans la ville, en plus d'être habituellement doublées d'un protocole d'accès (avec un lecteur CD ou guidé par le viseur d'une *camcorder*) et de directions à suivre pour l'expérimenter l'œuvre. La trame sonore initiale de ces déambulations est dénaturée par des ajouts sonores exogènes (voix-off, musique, murmures, coups de fusil) qui y insufflent un ton narratif. Ces œuvres à expérimenter en marchant deviennent des recollections d'événements particuliers et créent une référence immédiate à l'environnement physique dans lequel se trouve l'auditeur participant. Jonglant entre présent et passé, mémoire et réalité, ces histoires deviennent à la

¹⁰ Tom Holert, «The Politics of "Outside" : Public Space, Surveillance and George Michael», in *CTRL [SPACE]: Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*, Thomas Y. Levin, Ursula Frohe et Peter Weibel (éd.), Karlsruhe, ZKM | Center for Art and Media & Cambridge-Londres, The MIT Press, 2002. p. 576.

¹¹ *Ibid.*, p. 576.

fois une manipulation du réel et une manipulation des projections, des fantasmes et des désirs du participant.

En terminant, *Surfaces de réparation*¹² est un projet que j'ai co-réalisé avec Virginie Laganière pendant l'événement *Ravaudage urbain* présenté au centre d'artistes AXENÉO7 à l'été 2003. Le projet tentait de dresser une cartographie sonore d'un secteur en mutation de la ville de Hull-Gatineau, aux composantes souvent indéterminées (terrains vagues, etc.) et propice à la déambulation piétonne. La présence d'infrastructures autoroutières, la transformation d'une carrière en un luxueux casino et la construction d'édifices gouvernementaux avaient considérablement modifié le tissu urbain au travers duquel diverses trajectoires étaient décrites quotidiennement par les résidents. Issu de rencontres fortuites réalisées le long de la piste cyclable et d'incidents sonores, diverses trames sonores étaient diffusées par onde radio à partir de cinq émetteurs dans la périphérie immédiate du centre d'artistes. Le projet s'appropriait clandestinement une fréquence FM et s'infiltrait entre des postes de musique classique ou de musique populaire. Le public pouvait emprunter des casques anti-bruit transformés en écouteurs-récepteurs radio. L'auditeur était libre de se promener ensuite autour du centre muni de ces récepteurs et de se syntoniser aux cinq zones d'émission en les traversant. Circonscrivant un périmètre flou d'activités sonores, cette «surface de réparation» devenait une zone de marquage intensifié pour une expérience intime et ludique de l'écoute. Ce parasitage audible venait en quelque sorte contaminer l'appréhension du paysage immédiat. Ce bruit et ces rumeurs étaient audibles à proximité et devenaient progressivement une trace résiduelle au fur et à mesure que l'on s'éloignait du centre. Le projet se voulait en même temps une réponse à la compulsion hypnotique du bruit des machines au casino et de la *muzak* des grandes surfaces qui ont investi le paysage urbain hullois.

¹² Pour plus d'informations sur le projet, consulter le site Web <http://surfaces-de-reparation.org>.

CHAPITRE V

DÉMARCHE DE RÉALISATION : LE PROJET *REST AREA*

Dans ce chapitre, j'élaborerai sur ma démarche de réalisation du projet de création *Rest Area*. Nécessairement en décalage avec la démarche théorique des chapitres précédents, ce chapitre cherche à articuler une attitude conceptuelle et artistique dans un processus qui implique une expérience de terrain de même que la réalisation d'un dispositif interactif et d'un environnement programmé. J'y dresserai d'abord l'intentionnalité du projet, dans son rapport au territoire et sa dimension anthropologique, pour élaborer ensuite sur la nature du dispositif expérimentiel utilisé et sur ses relations spécifiques à l'interactivité.

5.1 Intentions projectuelles

Le projet *Rest Area* s'intéresse à la mise en tension d'un rapport psychique au lieu avec le caractère générique et anonyme d'environnements urbains. Le déploiement d'une tente, utilisée comme un dispositif aux ancrages multiples et un habitacle intime, devient prétexte à des rituels d'échantillonnages et à des expériences prolongées en milieu urbain. Le projet pose un regard inhabituel sur la transformation de territoires en périphérie souvent assujettis à des formes de spéculation : s'y côtoient des parcs publics, des sites d'enfouissement, des surfaces commerciales génériques, des projets domiciliaires, des terrains industriels... Tout au long du processus, j'ai tenté de privilégier l'échantillonnage de sites urbains chargés d'ambiguïté et caractérisés par une forme d'anonymat. *Rest Area* interroge notre relation à ces lieux en proposant, à travers un dispositif technologique, une expérience troublant les

limites entre un espace psychique et des zones géographiques, dans un contexte d'appréhension artificiel et intime.

J'aimerais élaborer une idée de l'interactivité qui soit expérimentée de façon à créer une résonance entre des états psychiques et des conditions géographiques, là où l'espace psychique se confond avec le lieu géographique enregistré. En général, ce sont davantage les états d'interactivité de nature fragmentaire qui m'intéressent, ceux induits partiellement par les technologies dans notre quotidien (interfaces, moyens de communications et de perception) qui opèrent à différents degrés, se manifestent subtilement et peuvent influencer une série d'états.

5.2 Investir le territoire

Le rapport au territoire peut supposer une appropriation par un corps ou un élément, une manière de se l'approprier, de l'habiter, d'en extraire quelque chose. Ce rapport implique aussi une forme de tension et de perturbation avec l'espace pratiqué. Je m'intéresse à l'expérience singulière du territoire en me questionnant aussi sur des formes de représentation de celui-ci. Ainsi, l'utilisation de la tente sur les lieux d'échantillonnage devient un prétexte d'expérimentation des conditions inhérentes à ceux-ci. Cette action vient s'alimenter des points d'ancrage, elle permet délibérément de rester sur le site plus longtemps. J'essaie tactiquement de m'y positionner pour en extraire des éléments singuliers, de l'ordre de l'expérience intime, de l'imprévu et de l'anecdotique, qui forgent l'expérience tangible de ces lieux.

Les sites investis se trouvent dans des zones limitrophes de la cité assujetties à des développements et à des formes de spéculation en matière de territoire. On y trouve une cohabitation de parcs, d'espaces verts, de sites d'enfouissement ou de traitement des neiges usées, de surfaces commerciales génériques, de développements domiciliaires et de zones de loisirs. Ces zones sont généralement caractérisées par un certain flou identitaire et des degrés d'anonymat : elles n'ont pas de repères véritables et elles ont une nature plutôt générique, donnant l'impression qu'on puisse retrouver ailleurs ce type de paysage. Elles comportent tous, à mon avis, cette qualité de site «flou» appropriable, situé au cœur

d'ambiguïtés territoriales et d'activités en périphérie. En me servant d'une tente et de l'expérience que son déploiement occasionne, j'essaie alors de m'insérer temporairement dans ces lieux : la tente devient un habitacle intime qui accentue un état de présence et permet d'occuper une plage de temps dans un lieu donné. L'ancrage sur ces sites désignés occasionne une perturbation dans le paysage, telle une sorte d'acuponcture qui y serait pratiquée. Cette action introduit aussi une dimension temporelle à l'expérience, alors que des états transitoires du lieu peuvent être observés au fur et à mesure que les heures passent. Il y a selon moi un premier degré d'interactivité dans cette action d'ancrage et dans ce qu'elle peut susciter ou générer : un état d'attention et d'acuité augmenté, un échange avec les conditions du site investi... Par la suite, je m'intéresse au gain ou à la perte d'informations inévitables résultant d'une investigation des lieux. Des moyens de captation (caméra vidéo, enregistreur DAT, mini-disque, micros binaural et omnidirectionnel) permettent d'encoder des moments et des situations : le matériel enregistré devient une transcription de l'expérience.

5.3 Dimension anthropologique

Mon projet provient d'une volonté d'articuler des dispositifs et des tactiques engageant des états psychiques à des états de territoires. Il est motivé par le désir de mesurer des affects à des environnements investis et habités. Je cherche à poser des questionnements sur notre expérience individuelle de tels environnements, de ces aires urbaines sans repère ou monument véritable, (pouvant être) confondues avec d'autres endroits, ouvertes à des occupations plus intimes ou à des échappées de l'esprit.

À travers les sites et les expériences enregistrées, il peut y avoir une identification possible à des individus qui habitent et errent dans ces lieux. Je pense ainsi à cette dame rencontrée sur un premier site qui pratiquait seule, baladeurs aux oreilles, le patin à roulettes en écoutant de la musique funk, discutant d'événements semblables tenus au *Central Park* de New York. Jongleurs dans les parcs, activités de détente, feu mis aux arbres par des adolescents imprudents, piscines publiques vidées pour l'automne, pratiques sportives, jusqu'aux états de flânerie de gens aperçus en ces endroits. Quelle appropriation (intime) se font les occupants de ces espaces, de ces portions de territoire qui se développent malgré eux ? Comment ces paysages façonnent-ils leur état d'esprit ou d'échappée, quelles

résonances exercent-ils auprès d'eux ? Je crois que cela est un enjeu lié à ces espaces : articuler une relation aux occupants de ces lieux, à la multiplicité des expériences, trouver des singularités dans cet anonymat.

Ce projet recèle donc une dimension anthropologique : d'abord l'expérience vécue des lieux, puis l'usage de la tente comme un dispositif qui, une fois installé dans l'espace de galerie, sera «habité» par plusieurs visiteurs. Cette multiplication des expériences me paraît significative, parce qu'elle place l'interacteur dans un champ sonore et visuel ponctué de la présence d'occupants en ces lieux. Aussi, ma présence dans la vidéo participe à l'idée de créer un individu «générique», présent parmi d'autres, identifiable de façon signalétique et expérientielle. Cet individu est indissociable de la tente, autant dans sa manifestation dans l'espace urbain et public que dans la médiation de l'expérience : il en permet l'installation, l'ancrage, le démontage, il habite littéralement l'alvéole, il sonde l'atmosphère des lieux investis. De manière anonyme, il devient la référence humaine qui induit une forme d'identification au processus. Le dispositif et le sujet vont de pair : la tente et l'univers qui se compose autour des rituels d'installation deviennent aussi une extension (physique, psychique) de celui-ci.

5.4 Élaboration d'un dispositif expérientiel

La réalisation d'un projet en médias interactifs appelle à une articulation des modalités d'accès où l'interactivité et l'immersion doivent être mis en contexte. Dans le cas de *Rest Area*, l'interactivité participe à la médiation d'expériences intimes de ces environnements génériques urbains et chargés d'anonymat. La tente devient un dispositif expérientiel, un alvéole intimiste qui établit une distance, une frontière personnelle avec l'environnement immédiat. Sous sa forme installative, on la retrouve dans une série de situations urbaines différentes dont elle devient le portail d'accès, un mode d'habitat générique pour cet environnement simulé (voir fig.1). Transféré dans un contexte d'immersion et d'interactivité, le dispositif expérientiel de la tente, combiné à un environnement de programmation, permet d'établir une correspondance, un mode «oscillatoire» entre des états «intérieurs» et les conditions extérieures des lieux investis (voir fig.2). La tente devient un espace «membrane»,

qui procure à la fois une sensation d'isolement, de sécurité et un état d'acuité avancé (*voir* fig.3). Elle masque tout repère visuel, mais force l'augmentation de la sensibilité auditive. L'habitacle de la tente génère en soi un seuil d'accès : il isole (réellement et conceptuellement) l'interacteur de l'espace extérieur à la tente, augmentant du coup son état de réceptivité (*voir* fig.4). La membrane de la tente accentue le rapport à notre propre présence dans cette alvéole, et nous isole du «dehors».

La notion de seuil se définit parmi la série d'états qui constituent l'expérience de médiation à l'intérieur de la tente : le seuil devient cette limite fluctuante entre des états de repos et de fébrilité. La sensation paranoïde ressentie par quelqu'un à l'intérieur d'une tente se joue aussi sur ce registre des seuils: jusqu'où pousser l'imaginaire, comment se manifeste cette acuité du sens auditif ? Dès lors, la vidéo à l'intérieur de la tente montre différents degrés d'états d'accalmie ou d'agitation d'un sujet générique, renvoyant constamment à la présence de l'alvéole et à une forme d'isolement (*voir* fig.5). À l'extérieur, une condition d'ubiquité est aussi engendrée par l'ancrage de la tente sur différents sites urbains (*voir* fig.6-7). La tente devient le point d'accès à tous ces lieux numérisés. Ainsi, le dispositif de la tente re-transposée en installation permet la convergence du matériel audio et vidéo accumulé.

5.5 Médiation : sur le transfert d'une expérience / l'expérience du transfert

Entre l'expérience des lieux investis et ce qui en est extrait, quel décalage s'opère nécessairement, quelle intensification en fait-on ? Comment cet espace artificiel devient-il finalement étranger à ces lieux ? Comment le dispositif s'articule-t-il ? Le caractère générique du dispositif, de sa mise en installation contribue-t-il à accentuer, démarquer des éléments liés à l'événementiel, la surprise, à l'anecdotique ; transmet-il cette condition de lieu ou une forme de disposition psychique ? Comment le dispositif devient-il suffisamment flexible pour permettre une captation et une médiation éventuelle ?

Le tournage des interventions en milieu urbain a été réalisé sur une période d'environ trois mois pendant l'été et l'automne (un tournage site a généré environ une heure de vidéo par site, parfois deux) : rituels entourant l'ancrage de la tente, balayages périphériques du regard sur des territoires périurbains (*voir* fig.8), incidents ou rencontres sur les sites, etc. Après une

série d'extractions du matériel accumulé, l'expérience captée en vidéo a ensuite été «distillée» et «stockée» dans un environnement programmé re-généralant des «situations territoriales». Le matériel choisi privilégiait des états physiques et psychiques associés à l'expérience des lieux, alors que je tentais d'éliminer les références urbaines trop évidentes. *Rest Area* engage le visiteur dans une série de lieux confondus, où il y a quelque chose d'à la fois banal, étranger et fascinant parmi les paysages et les configurations territoriales des sites d'ancrage. L'expérience de ces conditions nous apparaît soudainement plus étrangère que familière, par une altération de la vitesse de lecture et une fragmentation employée dans la vidéo. Pour ainsi dire, les conditions sont exposées à travers un regard mécanique et subjectivant qui en modifie la perception.

L'installation interactive propose un environnement simulé, où le contexte d'occupation de la tente devient le point de concentration d'informations liées aux sites. Je cherche dans l'installation à travailler volontairement par amplification pour proposer des conditions d'expérience à travers une médiation sonore et vidéo. Ces conditions, deviennent selon moi perméables à une augmentation de l'acuité, d'un rapport au lieu et à un état interne en relation à celui-ci. En ce sens, le projet privilégie fortement l'expérience de l'individu en relation à un champ d'événements (de l'ordre du micro-événementiel). Le projet tente d'engager une relation critique avec les possibilités d'immersion et d'interaction personnelles que permettent aujourd'hui des dispositifs technologiques.

5.6 Spécificités de l'interactivité

Je tente d'aborder spécifiquement les paramètres de programmation et d'interactivité intégrés dans l'idée de constituer des états vidéo et sonores. À cette fin, j'ai tenté de trouver une certaine instabilité dans le rendu de l'information à travers le processus de programmation. Cette instabilité s'attache davantage à l'idée d'une rencontre entre la fluctuation incessante de la psyché et des brouillages occasionnés par un système. Par exemple, un signal audio perturbé par des prises de vent reflète bien cette qualité instable, imparfaite liée à un état de «bruit »: surmodulation, distorsion, pressions, fuites des sources sonores périphériques.

Avec l'interaction, je tente de faire un rappel avec le titre de l'installation, *Rest Area*, de jouer avec le terme et la connotation d'aire de repos. L'expérience solitaire que procure la tente, en occultant le champ visuel et en augmentant notre acuité auditive, peut ramener à la conscience de notre propre état : celui-ci oscille entre différents stades de calme, de repos, mais aussi d'agitation et de fébrilité. La nature très simple de l'interactivité fait donc écho à cela (en anglais, un jeu constant entre *rest* et *unrest*). Elle se manifeste par des fluctuations et des perturbations occasionnelles dans le son et la vidéo. En entrant dans l'alvéole intérieur de *Rest Area*, le visiteur est invité à coiffer un casque d'écoute et à s'allonger sur un tapis de sol. Il aperçoit alors, sur un écran à cristaux liquides installé au plafond, l'image d'un individu au repos dans la tente. En remuant de part et d'autre, le visiteur occasionne des frictions dans le système programmé par la détection de ses mouvements de tête, via une caméra *Firewire* placée à l'entrée de la tente (voir fig.9). La vidéo montre alors le sujet s'agitant au travers d'une série de gestes qui établissent une relation avec l'habitat. Ceux-ci passent de l'état de repos à un stade plus fébrile, de l'ordre du spasme ou du réflexe physique. L'image vidéo apparaît de plus en plus fluctuante et instable. L'interactivité vient conditionner l'état du visiteur couché dans la tente : en fonction de son état de quiétude ou d'activité, celui-ci vient déclencher le saut plus ou moins accéléré d'une tête de lecture positionnée sur un extrait vidéo filmé à l'intérieur de la tente. Les perturbations dans la vidéo appellent une banque de séquences où l'on observe diverses convulsions ou états agités d'un sujet générique couché dans la tente. Celle-ci vient créer un parallèle intéressant avec les environnements subliminaux de jeux vidéos, souvent compulsifs et parfois aliénants.

Les mouvements de tête de l'interacteur provoquent aussi des perturbations dans le traitement des échantillons sonores audibles dans le casque d'écoute : des fluctuations sont engendrées par une dégradation du signal audio. Ces bruits créent des «impulsions nerveuses», qui se manifestent et disparaissent aussitôt, parfois même avec plus d'intensité. L'environnement sonore révèle des rumeurs urbaines parfois difficiles à discerner (modulations du vent, trafic autoroutier, passage d'un avion, cris d'enfants, fontaines d'eau, grillons), auxquelles se fusionnent à intermittence les traces de respiration et les froissements exercés par un individu couché dans la tente. En ce sens, mon rapport à l'interactivité se traduit par l'inflexion d'un état, elle amplifie un rapport à l'espace et témoigne de la (subtile) présence du visiteur. J'aime la voir agir comme un élément de perturbation liée à une présence physique dans l'alvéole. Ainsi, deux espaces sont créés, un espace extérieur

à caractère ambiant et un espace intérieur plus «électronique», constamment régulé par des perturbations.

Un contrôle relatif se dessine à travers l'installation, où le caractère souvent déterministe d'une utilisation des technologies est déstabilisé par une autre forme d'appropriation, par les échappées et les fuites que permettent un dispositif expérientiel. Les actions de l'interacteur, loin d'être simplement causales, s'engagent plutôt dans l'expérience d'une transition continue d'états vidéographiques et sonores. Il y a une part de perte de contrôle dans la relation interactive : je préfère accentuer le rapport de vulnérabilité, d'excitabilité et d'emballement de la psyché plutôt que tenter de contrôler plus précisément un état à distance. La part de «flou» participe à la tension qui se dessine : une respiration qui n'est pas la nôtre, un froissement ... À travers la médiation vidéo, l'alvéole peut devenir, sans la dimension sonore, une soupape close, étouffante. Sans l'intensité procurée par l'environnement sonore, l'individu réagit par spasmes mais sous une forme vide : à ce moment, il y a cette solitude et ce renvoi à soi-même qui est exposé. Voilà pourquoi l'image vidéo du sujet générique disparaît momentanément, laissant notre sens auditif prendre toute son autonomie. Il s'agit là selon moi d'un aspect intéressant parce que la nature de notre réaction influence notre perception de cet espace.

Dans l'articulation de l'expérience intime, la relation «écranique» semble aussi soulever des questionnements : nous sommes souvent placés au quotidien, dans toutes sortes de relations «écraniques», et celles-ci se retrouvent dorénavant même dans l'avion ou la voiture (visionnement de DVD pour les passagers, pendant que le paysage défile à l'extérieur), pour meubler le temps qui passe, se distraire, l'intensifier artificiellement... Ces écrans happent le regard. L'alvéole de la tente en ce sens fait quelque peu penser au sas d'un avion, elle peut donner l'impression de s'y distraire et de voyager : l'écran à cristaux liquides (*LCD*) y est positionné comme un moniteur de contrôle ou de visionnement confortable. Mais ici je tente d'opérer un détournement dans cette relation «écranique» (Ex. : l'écran employé comme un mécanisme de distraction pour faire oublier l'état transitoire du voyage, trouvé sur des vols d'avion ou dans les automobiles). Déjà l'image vidéo est fluctuante, elle privilégie la relation au sonore. Elle renvoie étrangement à l'amplification de la condition d'isolement, elle ne permet pas réellement d'ouverture, ou des regards sur l'extérieur. On y observe plutôt des états physiques, psychiques, auxquels il serait possible de s'identifier. En amplifiant

étrangement par son contenu la condition d'isolement d'un sujet, l'image vidéo nous renvoie à notre propre présence et privilégie la relation aux événements sonores dans le casque d'écoute.

5.7 Dimension temporelle

Il y a aussi la dimension temporelle : l'ancrage de la tente mène à une expérience du temps observé, du temps qui passe, du vertige provoqué par un certain immobilisme, et le rapport à un état capteur, attentif, rendu alerte dans un environnement donné. C'est l'amorce d'une tentative de familiarisation avec un environnement plus anonyme, sans vrai repère initial. Voilà aussi pourquoi je tente de différencier, de distinguer le volet intériorisant du projet, et le volet extériorisant, plus distant. En ce sens, la nature d'une discussion tenue après ma performance portait sur ce qu'était ce *Rest Area*. Le *Rest Area* serait-il un état d'esprit quasi-somnambule, une zone géographique à investir ... ?

Un générateur programmé de situations territoriales ressasse continuellement et de façon aléatoire des séquences vidéo. Je tente ainsi de questionner notre rapport intime au territoire: l'expérience qui se construit devant nous est le fruit d'une gestion par programmation. Sur un mode transitoire, la vidéo extérieure confond différents types de lieux, elle déstabilise par la confusion des points de référence (*voir fig.10*). Face à une fixité du regard et une détermination de l'image, je préfère ainsi travailler sur un mode d'acquisition plus fuyant et évanescent.

5.8 Bilan technique

À l'extérieur de la tente, le traitement fluctuant de la vidéo projetée de situations territoriales attribuait une dimension temporelle et transitoire à l'installation. Avec le traitement réalisé et le caractère anonyme des sites investis, plusieurs appréciaient l'entrelacement visuel des sites. La confusion occasionnée par le flou identitaire des lieux conférait l'idée que cela puisse se produire dans l'ailleurs générique d'une ville inconnue. La fluctuation était particulièrement efficace lors de situations de montage, d'ancrage et de démontage de la tente, évoquant l'idée d'un rituel maintes fois répété, mettant l'accent sur le processus et

l'expérience. À l'intérieur de la tente, le dispositif mis en place donnait l'impression au visiteur d'occuper un espace sonore beaucoup plus électronique et filtré, soumis à des brouillages. La matérialité enveloppante de la membrane de la tente combinée à l'interactivité avec le sujet anonyme sur l'écran vidéo ont contribué à renforcer la forte présence de la trame sonore. Les interacteurs passaient ainsi parfois de longues minutes dans la tente, déplaçant sporadiquement la tête et ressentant du même coup la subtilité des perturbations que cela occasionnait dans le son et la vidéo.

D'un point de vue technique, l'installation a demandé une bonne part d'ajustements dans les premiers jours de l'exposition, notamment sur le comportement du système et sa tendance à sélectionner les mêmes séquences vidéo. Malgré un rendement a priori très fluide, des problèmes de compatibilité ont été constatés entre l'ordinateur (*PowerMac G5*), l'interface audio (*MOTU 828 MK2*) et l'environnement de programmation (*MAX/MSP/Jitter*). Le *patch* de l'installation a dû être transposé sur un G4 où l'utilisation simultanée des deux ports *Firewire* et l'intensité du traitement audiovisuel a provoqué quelques ratés. L'obscurité relative dans la tente ayant par moments occasionné des erreurs d'analyse de l'image, une caméra infrarouge aurait pu être employée afin d'obtenir plus de précision dans la détection des mouvements de tête de l'interacteur.

CONCLUSION

L'originalité de la recherche théorique se manifeste, à mon avis, dans la tentative de dresser une toile de relations entre une subjectivité de l'expérience et des représentations objectives du territoire, entre des états de perception et le rôle des technologies médiatiques dans ces processus. Les ramifications de cette recherche sont nombreuses, et le contenu de la première partie du mémoire ne se veut pas exhaustif : il tente plutôt d'établir des correspondances et d'engager un rapport critique sur les enjeux abordés. Pour ce, il cherche à mettre en lumière divers paliers d'expériences qui placent l'individu et sa subjectivité au cœur d'un processus de transactions avec un environnement : psychogéographie, pratiques d'espaces, espaces augmentés, etc. Des modalités d'expériences qui constituent autant d'enjeux actuels dans la relation des nouvelles technologies à des méthodologies de recherches sur l'espace urbain et social.

À cet effet, réaliser le projet *Rest Area* constitue une forme d'affirmation et d'engagement critique de ma part devant les enjeux soulevés : passer de la réflexion à l'action et aux modalités projectuelles que cela implique. Nécessairement en décalage avec la démarche théorique, l'intervention que j'ai présentée vise, en ce sens, à articuler une attitude conceptuelle et artistique, une mise en œuvre d'un processus à travers des instances de diffusion publique (installation et performance réalisées en contexte professionnel, mise en contexte de ces dimensions projectuelles). Un processus au travers duquel se succédaient, en premier lieu, une série d'expériences prolongées sur le terrain, et en second lieu, l'élaboration d'un dispositif interactif. L'installation finale devenait en quelque sorte le réservoir de ces expériences en milieu urbain filtrées par une médiation technologique. Le recours à des dispositifs interactifs et programmés, autant dans la vidéo que dans le son, contribuait à brouiller les limites psychiques et géographiques ainsi que les dimensions plus intimes ou publiques de ces expériences. Il était aussi important de confronter les possibilités

de l'enregistrement et de l'échantillonnage vidéo-sonore aux contraintes physiques des situations en territoire urbain.

Finalement, je conclurai en mentionnant que ce projet de mémoire s'inscrit dans une démarche à poursuivre sur l'articulation de dispositifs et d'attitudes exploratoires de territoires urbains et sociaux, où je souhaite entretenir une réflexion sur l'utilisation des technologies et des médias électroniques dans ces processus.

BIBLIOGRAPHIE

Livres

- Abé, Kobo. 1974. *The Box Man*. Trad. du japonais par Dale E. Saunders. Troisième éd.. New York: North Point Press, 178 p.
- Ardenne, Paul. 2002. *Un art contextuel. Création artistique en milieu urbain, en situation, d'intervention, de participation*. Paris: Flammarion, 255 p.
- Augé, Marc. 1992. *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris: Éditions du Seuil, 149 p.
- Boeri, Stefano et Multiplicity. 2003. *USE. Uncertain States of Europe*. Milan: Skira Editore, 495 p.
- Careri, Francesco. 2002. *Walkscapes. Walking as an aesthetic practice*. Barcelone: Editorial Gustavo Gili, 203 p.
- De Certeau, Michel. 1980. *L'invention du quotidien 1. arts de faire*. Nouvelle éd. présentée par Luce Giard. Paris: Éditions Gallimard, 350 p.
- Diller, Elizabeth et Ricardo Scofidio (éd.), Jean-Louis Déotte, Thomas Keenan, Frédéric Migayrou, Lynne Tilman et Georges Van den Abbeele. 1994. *Visite aux armées: Tourismes de guerre*. Caen : F.R.A.C. Basse-Normandie, 329 p.
- Fort, Francine et Michel Jacques (dir. publ.), Stefano Boeri & Multiplicity, Rem Koolhaas & Harvard Design School Project on the City, Sanford Kwinter, Hans Ulrich Obrist et Nadia Tazi. 2001. *Mutations*. Barcelone: ACTAR & Bordeaux: arc en rêve centre d'architecture, 720 p.
- Kahn, Douglas. 1999. *Noise, Water, Meat. A History of Sound in the Arts*. Cambridge-Londres: The MIT Press, 455 p.
- Virilio, Paul. 1996. *Cybermonde, la politique du pire*. Paris: Les éditions Textuel, 110 p.
- Virilio, Paul. 1976. *Essai sur l'insécurité du territoire*. Paris: Éditions Stock, 189 p.
- Virilio, Paul. 1988. *La machine de vision*. Paris: Éditions Galilée, 161 p.
- Virilio, Paul. 1984. *L'espace critique*. Paris: Christian Bourgeois Éditeur, 189 p.

Extraits de livres

- Attali, Jean. 2001. «A Surpassing Mutation». In *Mutations*, sous la dir. de Francine Fort et Michel Jacques, p.268-279. Barcelone: ACTAR & Bordeaux: arc en rêve centre d'architecture.
- Fujihata, Masaki. 2003. «Field-Work@Alsace». In *FUTURE CINEMA. The Cinematic Imaginary after Film*. Jeffrey Shaw et Peter Weibel (éd.), p. 416-427. ZKM | Center for Art and Media & Cambridge-Londres: The MIT Press.
- Harvard Project on the City. 2001. «Lagos». In *Mutations*, sous la dir. de Francine Fort et Michel Jacques, p. 650-699. Barcelone: ACTAR & Bordeaux: arc en rêve centre d'architecture.
- Harvard Project on the City. 2001. «Shopping». In *Mutations*, sous la dir. de Francine Fort et Michel Jacques, p. 124-183. Barcelone: ACTAR & Bordeaux: arc en rêve centre d'architecture.
- Holvert, Tom. 2002. «The Politics of "Outside" : Public Space, Surveillance and George Michael». In *CTRL [SPACE]. Rhetorics of Surveillance from Bentham to Big Brother*. Thomas Y. Levin, Ursula Frohe et Peter Weibel (éd.), p. 562-577. ZKM | Center for Art and Media & Cambridge-Londres: The MIT Press.
- La Varra, Giovanni. 2001. «Post-It City : The Other European Public Spaces». In *Mutations*, sous la dir. de Francine Fort et Michel Jacques, p. 424-431. Barcelone: ACTAR & Bordeaux: arc en rêve centre d'architecture.
- Leong, Sze Tsung. 2001. «Control Space». In *Mutations*, sous la dir. de Francine Fort et Michel Jacques, p. 184-195. Barcelone: ACTAR & Bordeaux: arc en rêve centre d'architecture.
- Lootsma, Bart. 2001. «The New Landscape». In *Mutations*, sous la dir. de Francine Fort et Michel Jacques, p. 460-473. Barcelone: ACTAR & Bordeaux: arc en rêve centre d'architecture.

Articles de périodiques

- Arriola, Magali. 2001. «Ciudad de México: activisme incidentel et détournements spontanés d'un urbanisme manqué». *Parachute*, no 104 (10-11-12), « Mexico », p. 62-73.
- Crandall, Jordan. 2003. «Unmanned». *Parachute*, no 112 (10-11-12), «Corps automates_Automata», p. 126-133.
- Cranfield, Brady. 2002. «Produire le bruit: Oval et la politique du son numérique». Trad. de l'anglais par Nathalie Mège. *Parachute*, no 107 (07-08-09), « Électrosens », p. 42-51.
- Lachance, Michaël. 2003. «Vers les communautés technoculturelles : fantasmes utopiens Du déploiement». *Inter*, no 83 (hiver), p. 24-33.

Manovich, Lev. 2004. «Pour une poétique de l'espace augmenté». Trad. de l'anglais par Colette Tougas. *Parachute*, no 113 (01-02-03), «Écrans numériques_Digital Screens», p. 34-57.

Prost, Jean-François. 2002. «Inflexion des usages. 60 stations dans la ville générique». *ETC Montréal*, no 60 (décembre), p. 17-21.

Sina, Adrien et Paul Virilio. 2000. «L'accident génétique». *Inter*, no 77 (automne), p.20-28.

Articles sur le Web

Debord, Guy. 1956. «Théorie de la dérive».
<http://infokiosques.net/IMG/pdf/Debord-TheorieDerive.pdf>
 (texte extrait de la revue *Les Lèvres Nues*, no 9 (Novembre 1956), rééditée en intégralité par les Éditions Allia, 1995).

Ultra-Red. 2000. «The Background is a Front».
http://www.ultrared.org/lm_background.html

Ultra-Red. 2000. «Sounding the Naked City : Towards a Psychogeography of Ambient Sound». http://www.ultrared.org/lm_sounding.html

Ultra-Red. 2000. «Dead Rooms : from the Death of Ambient Music to Listening Material».
http://www.ultrared.org/lm_dead.html

Young, Rob. 1997. «Exotic Audio Research».
http://www.phinnweb.org/scrapbook/panasonic_wire.html
 (texte extrait de la revue *The Wire*, no 157, Mars 1997)

Film

Mettler, Peter. 2001. *Gambling, Gods and LSD*. Prod. Grimthorpe Film et Maximage. Zürich. Film transféré sur DVD, 180 min, son, couleur.

Sites Web

Blast Theory

<http://www.blasttheory.co.uk>

Flash Mobs

http://en.wikipedia.org/wiki/Flash_mob.

InSite05 Tijuana / San Diego

<http://www.insite05.org/>

Michelle Teran / Life : A User's Manual

<http://www.ubermatic.org/life/>

Multiplicity

<http://www.multiplicity.it>

Psy/Geo Conflux

<http://www.glowlab.com>

Shrinking Cities

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

Sociedad de las Indias Electronicas

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

Surfaces de réparation

<http://www.surfaces-de-reparation.org>

SYN- atelier d'exploration urbaine

<http://www.amarrages.com>

The American Lawn (exposition présentée en 1998 au Centre Canadien d'Architecture)

[http://cca.qc.ca/pages/Niveau3.asp?page=depliant&lang=eng.](http://cca.qc.ca/pages/Niveau3.asp?page=depliant&lang=eng)

ANNEXE A

FIGURES

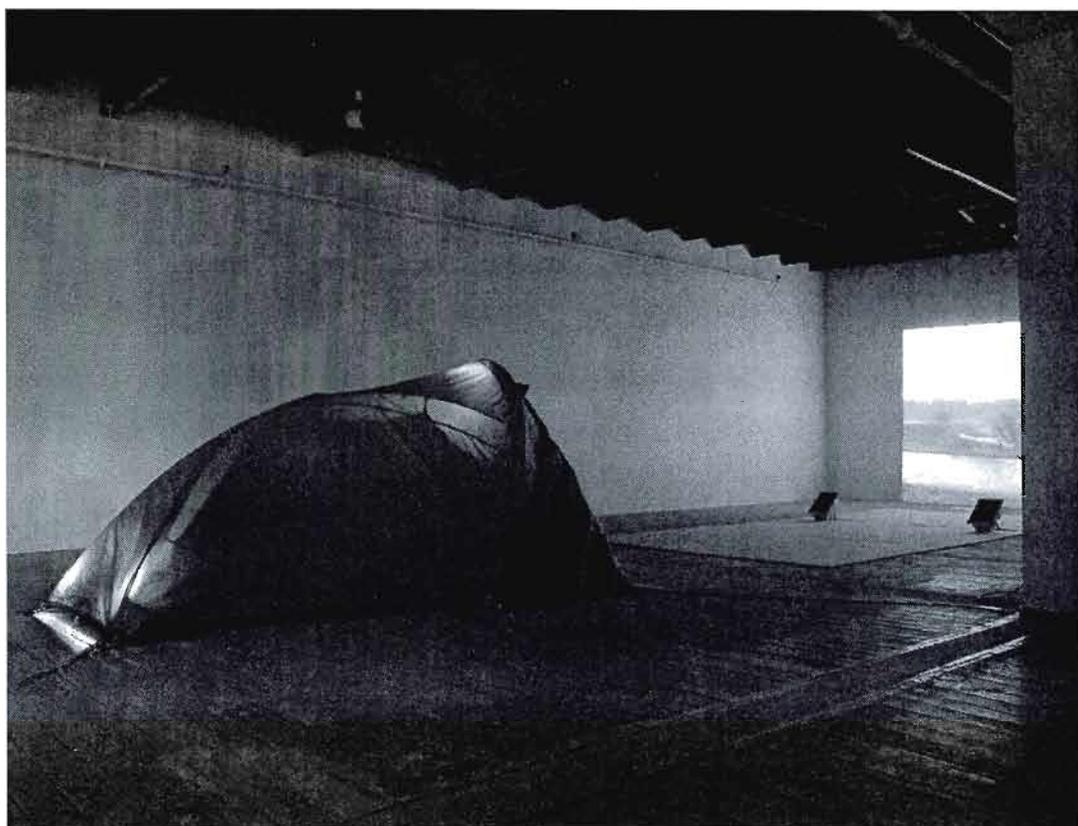


Figure 1 Vue générale de l'installation.

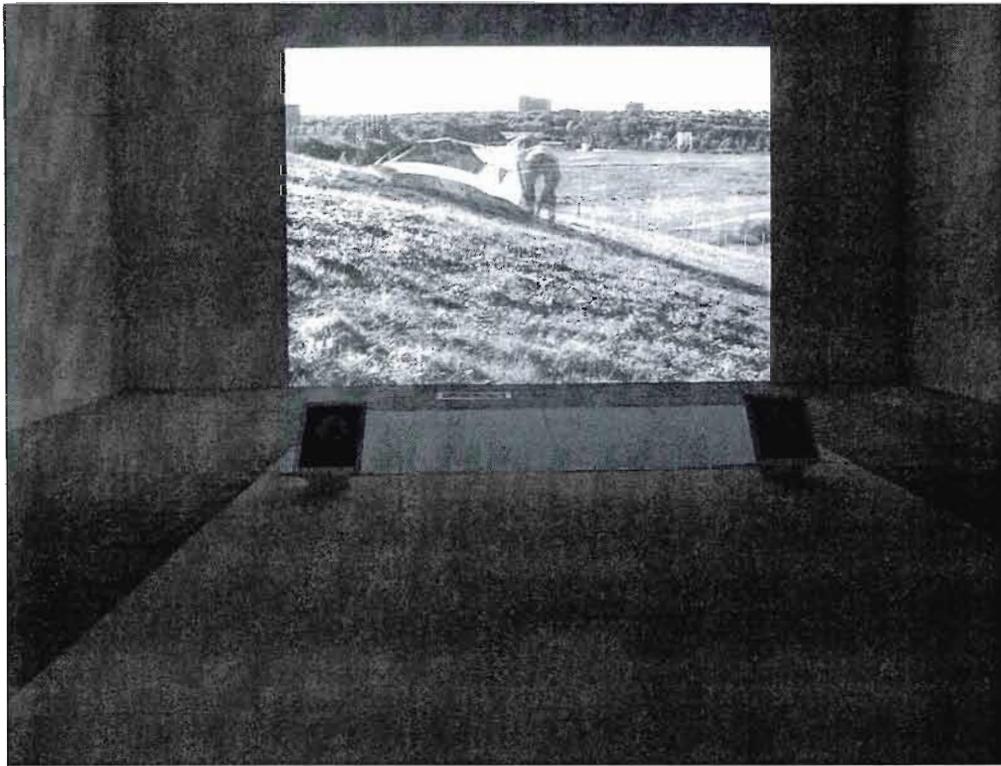


Figure 2 Vue de la projection de situations en milieu urbain.

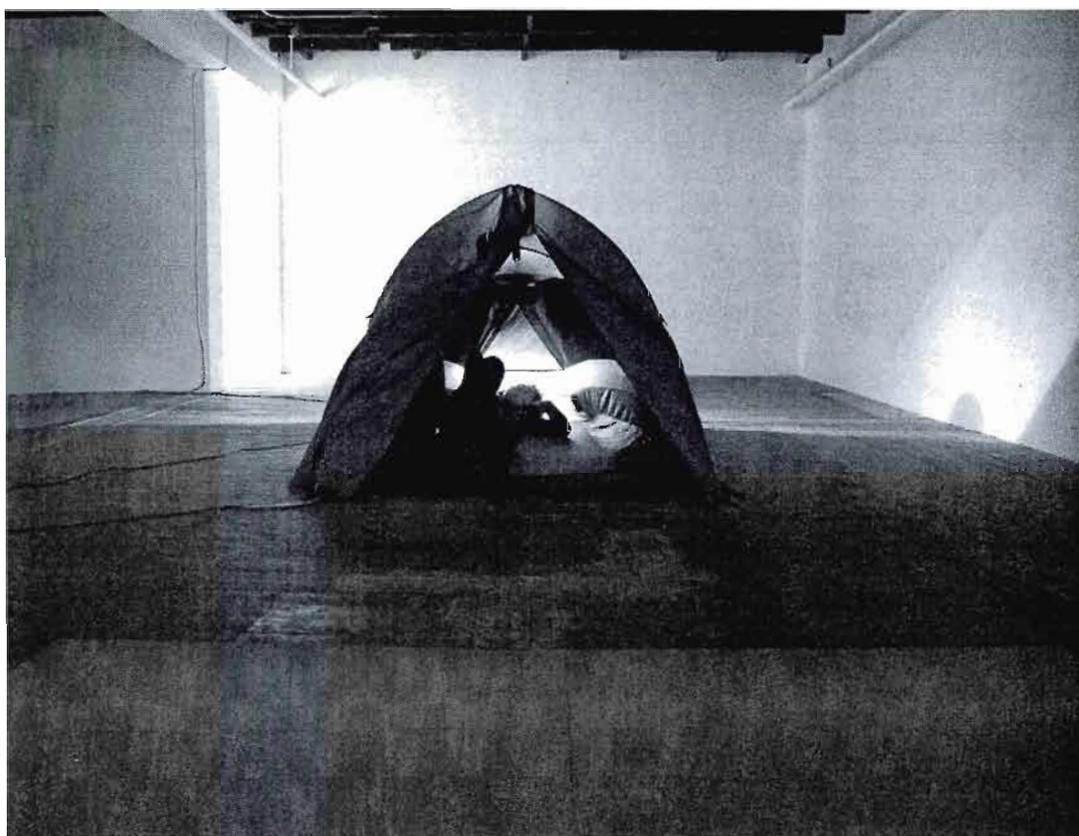


Figure 3 Vue générale de la tente comme alvéole.



Figure 4 La tente comme un dispositif expérimental d'écoute et de visionnement interactif.

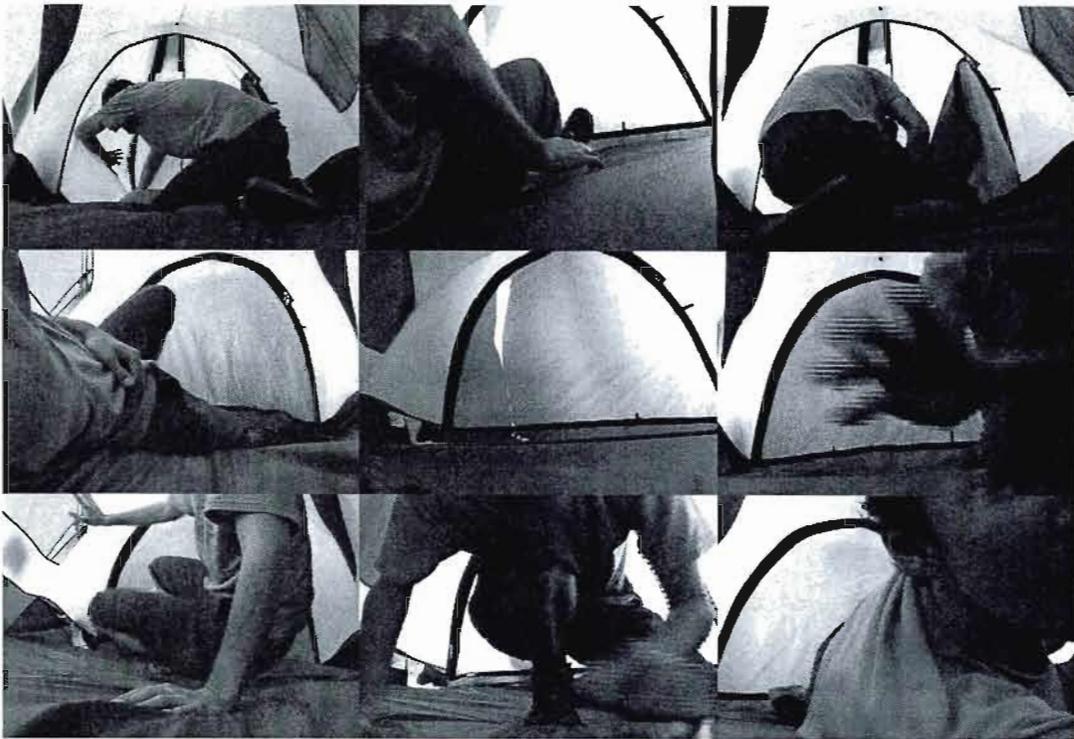


Figure 5 Situations de repos et d'agitation dans l'habitat de la tente.

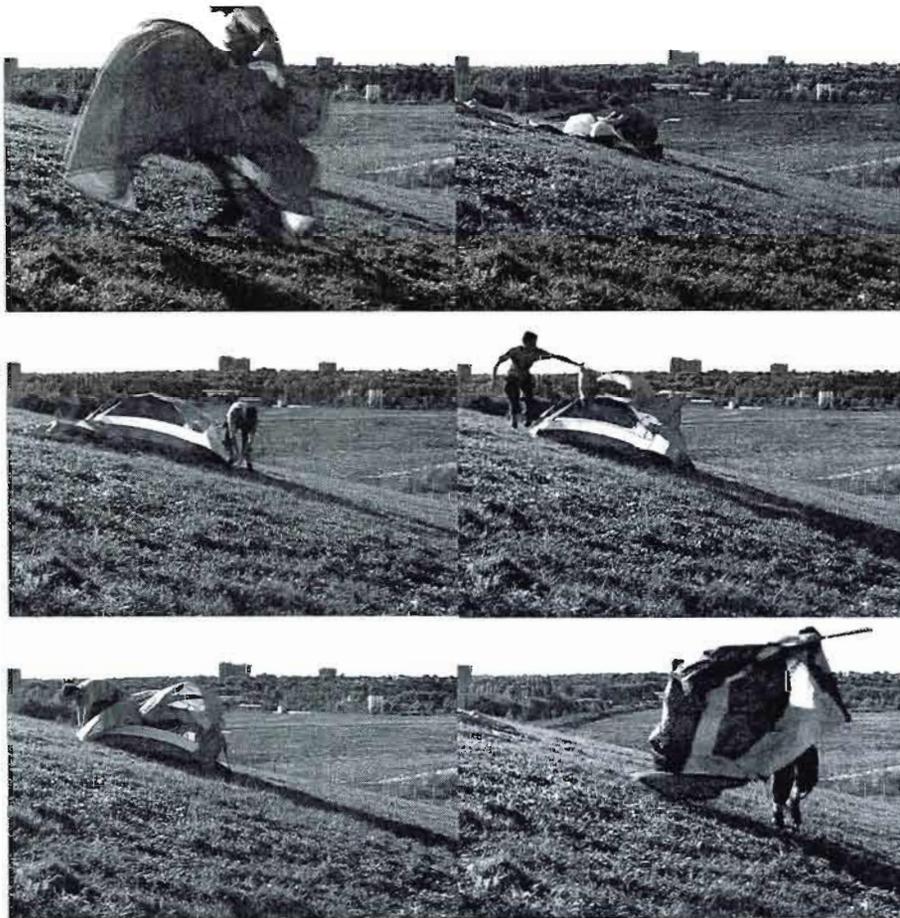


Figure 6 Situations de montage / démontage de la tente en milieu urbain.

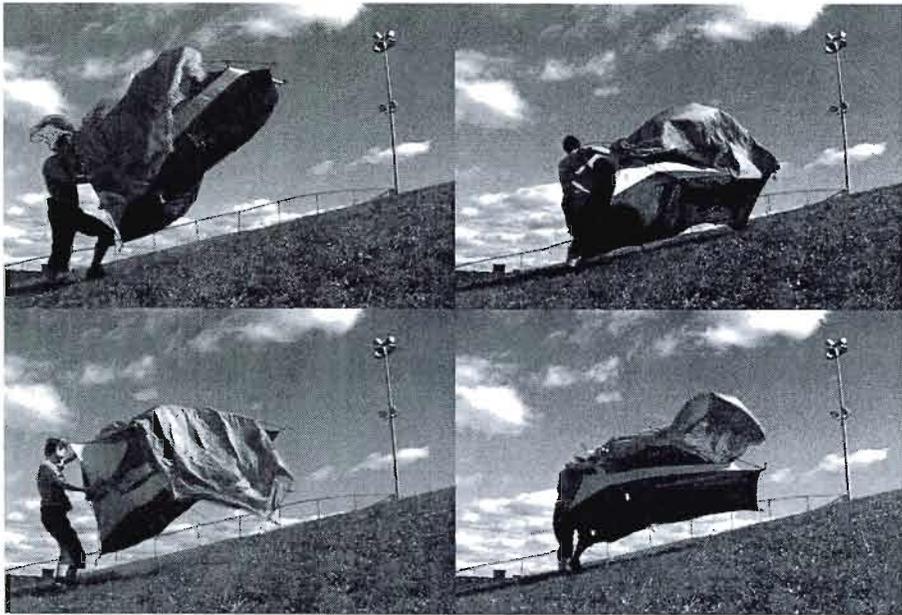


Figure 7 Situations de montage / démontage de la tente en milieu urbain.

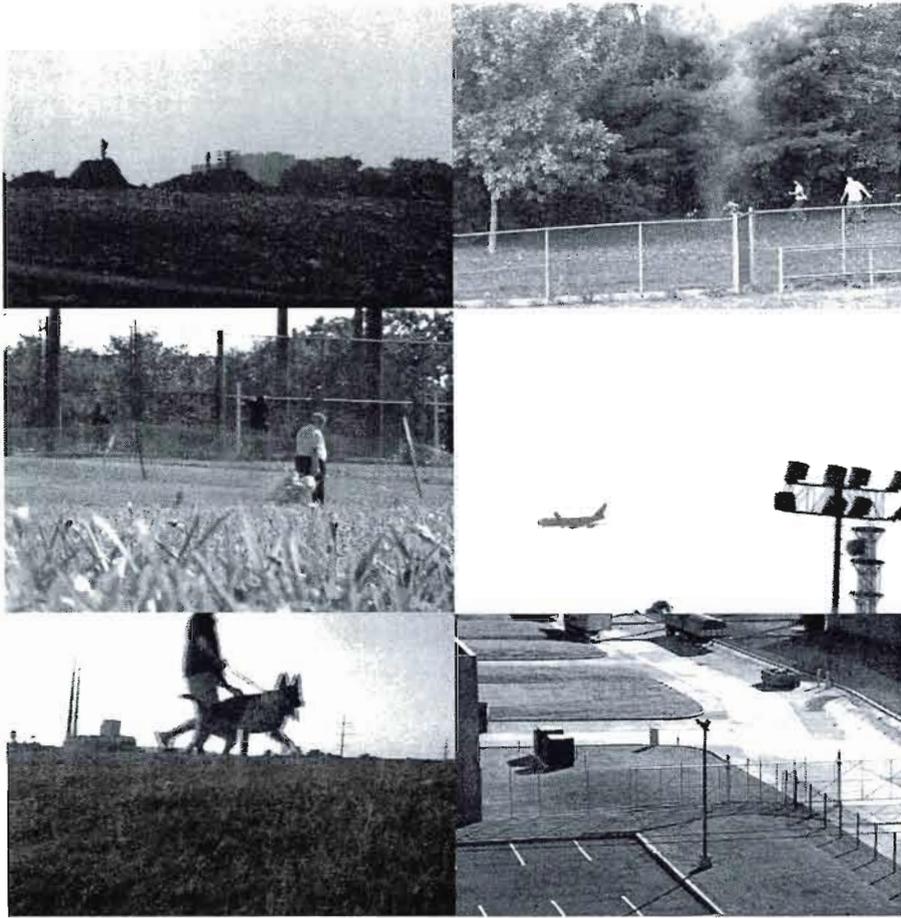


Figure 8 Vues périphériques en milieu urbain.

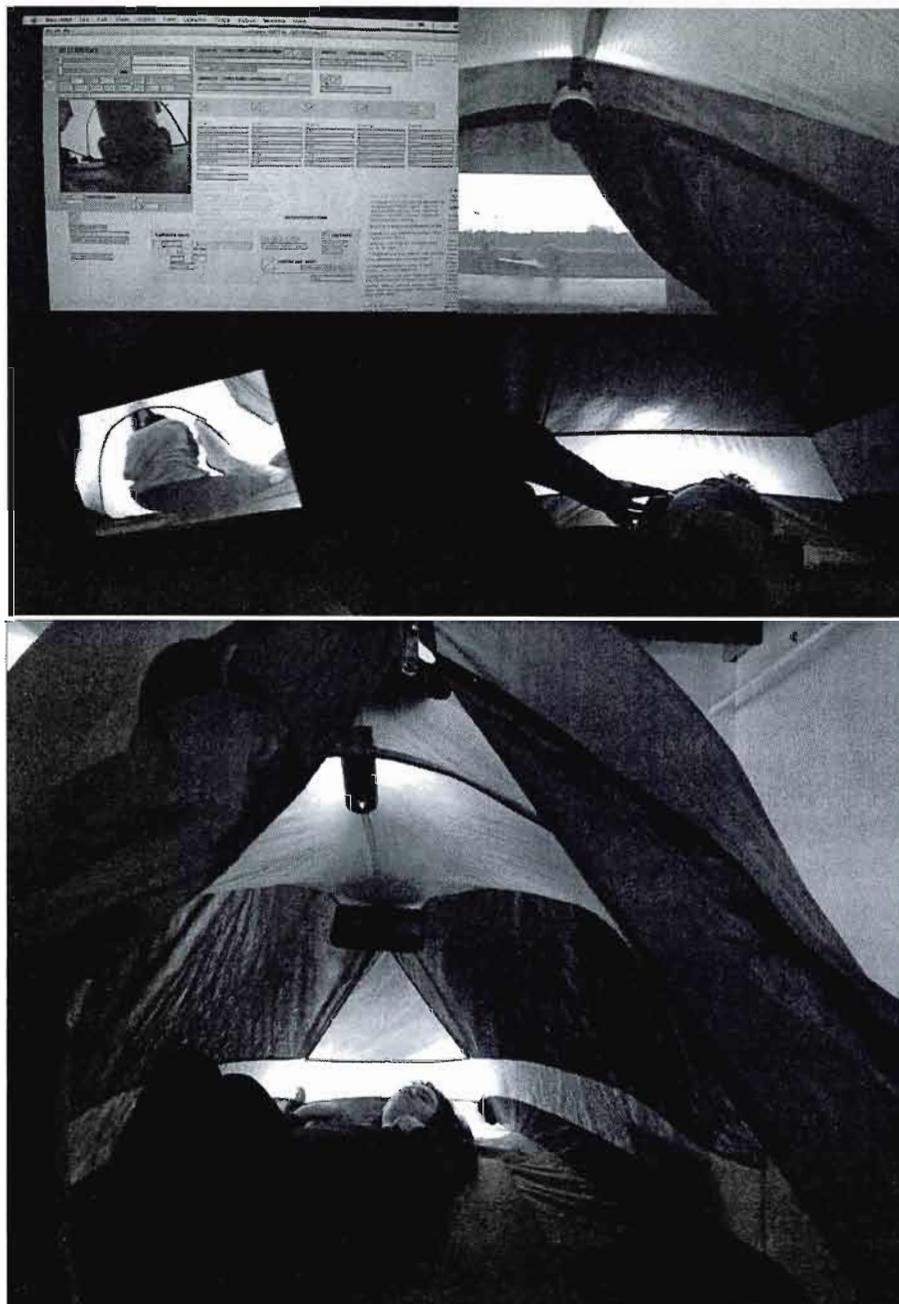


Figure 9 Interactivité à l'intérieur de la tente : programmation dans *MAX-MSP/Jitter*, détection avec caméra *Firewire* et fluctuations des séquences audio et du contenu vidéo sur l'écran à cristaux liquides (*LCD*).

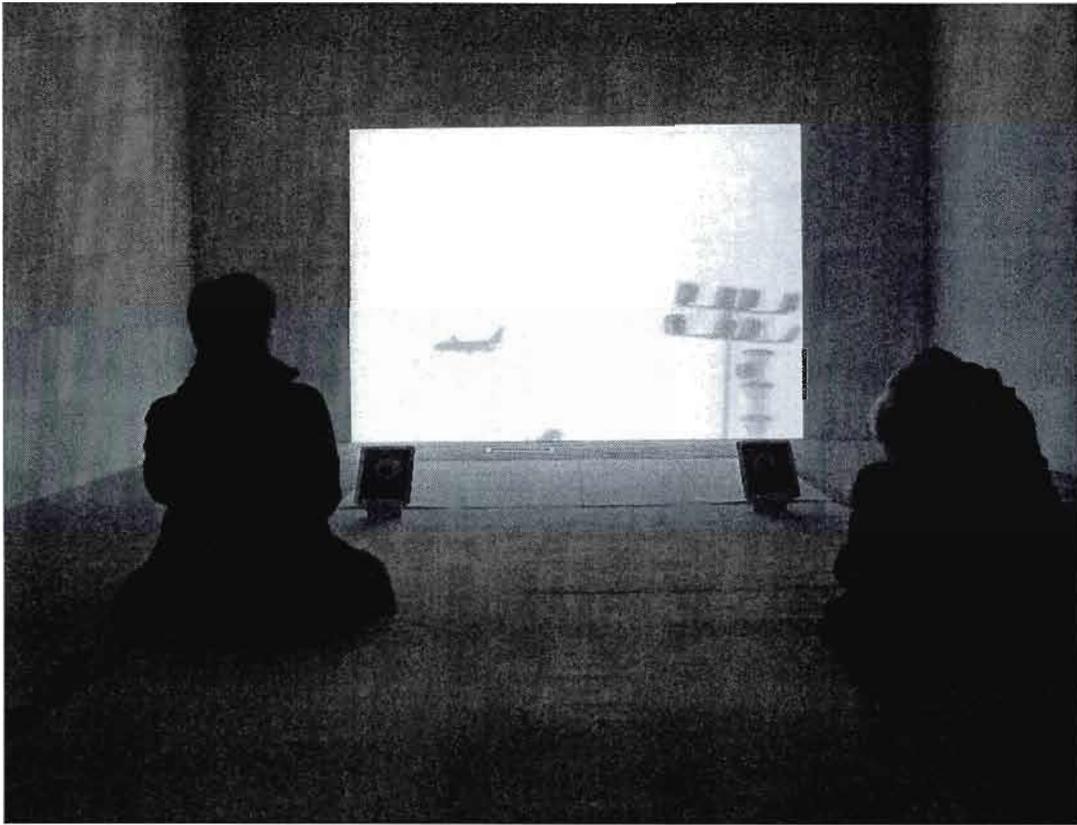


Figure 10 Vue alternative de la projection.