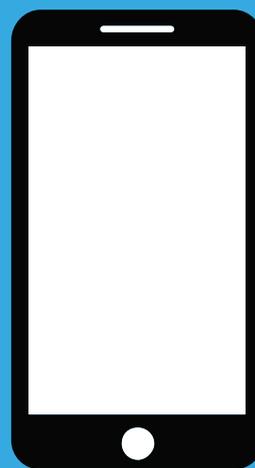
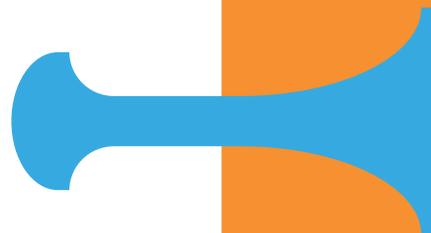


KLAXON 8



KLAXON 8

La ville augmentée

(quand l'art vit en ville)

AUTOROUTE URBAINE

La ville augmentée

Antoine Pickels & Benoit Vreux

ARTÈRE CENTRALE

La colonisation virtuelle du territoire

Olivier Razac

CONSTRUCTION REMARQUABLE

Blast Theory Un temps d'avance

Mary Brennan

PROMENADE

Landline Le rendez-vous improbable

Dustin Harvey

ITINÉRAIRE

First Life L'hyper-réalité selon Ici-Même [Paris]

Samantha Maurin

CHANTIERS

Ex Pristina, Territoire X

Rron Gjinovci

VOISINAGES

Biela noc (Nuit blanche) à Košice

En phase avec les
projets numériques

Andrea Rádai

URBAN EXPRESSWAY

La ville augmentée

Antoine Pickels et Benoit Vreux

Notre vie nous l'enseigne quotidiennement : l'espace public ne se limite plus aux rues, aux places, voire aux bâtiments « publics », mais inclut aussi celui où nous errons sur la Toile, celui de nos échanges digitaux, de nos prothèses technologiques qui nous guident et nous repèrent. Pour ceux qui sont nés dans la dernière décennie du siècle passé et depuis, c'est même une dimension dont il est difficile d'imaginer l'absence. La géolocalisation, dans ses multiples applications – de guidage, commerciale, ludique, sécuritaire – en est un des aspects, comme la coexistence entre notre urbanité physique et ces réseaux que nous appelons « sociaux », ou nos modes de contacts à distance, transformés tant par la Toile que par l'ergonomie des smartphones.

Ce numéro de *Klaxon* s'intéresse à cette proximité entre monde numérique et monde physique – urbain en particulier. Il s'ouvre sur une contribution importante du philosophe français Olivier Razac, qui, en héritier critique de Michel Foucault, pose un regard d'une grande acuité sur les nouveaux dispositifs de contrôle du territoire. Il nous montre comment les logiques de Pokémon GO, ou des bracelets électroniques, opèrent dans des « calques » spatiaux non concomitants, des espaces parallèles, mais aussi confisquent très concrètement le territoire, entravant la liberté des uns ou des autres au nom de logiques sur lesquelles le citoyen n'a pas de prise.

Cette réalité « augmentée » dont nous constatons la prégnance dans notre quotidien, cela fait déjà longtemps que le collectif britannique Blast Theory s'en est emparé comme d'un outil pour sa démarche artistique multiforme. En trente ans d'existence, Blast Theory a, toujours avec un temps d'avance, à chaque fois muté à mesure que la technologie évoluait, la propulsant très vite dans l'espace extérieur. La critique Mary Brennan revient sur quelques-unes des œuvres de cet impressionnant corpus, qui pour être ludique, n'est jamais complaisant, et renvoie toujours le spectateur-participant à sa liberté de choix face à la technologie.

Cette liberté se retrouve à l'œuvre dans le très bienveillant dispositif de Dustin Harvey et Adrienne Wong *Landline*, qui à des milliers de kilomètres de distance, propose à de parfaits inconnus d'entrer en contact pour une promenade partagée, parallèle et simultanée dans deux villes différentes. Ici la technologie, loin d'imposer l'itinéraire, est le passeport pour une *dérive* inspirée du situationnisme, et au lieu d'isoler, offre l'occasion de la rencontre de l'autre et de l'échange intime avant même de se connaître.

C'est à une expérience plus critique et basée sur la contrainte – librement acceptée par un participant dûment prévenu – qu'invite Ici Même [Paris] dans *First Life*. Une expérience de dédoublement, qui invite à entrer dans la peau d'un autre via un smartphone, un dispositif sonore hyper-réaliste, et des acteurs vivants que l'on rencontre dans l'espace urbain. Une expérience délibérément troublante, car créant un *double je* entre la marionnette du smartphone que l'on accepte d'être, et le spectateur que l'on continue d'être – trouble qu'analyse de manière synthétique la chercheuse Samantha Maurin.

Critique également, mais sur le mode de la politique-fiction, l'expérience *X-Terr*, que le Teatri Oda a créé sous forme d'esquisse à Pristina, si elle fait aussi usage de technologies au niveau sonore et visuel, situe le centre de son propos dans une technologie déjà ancienne mais omniprésente : la voiture. C'est depuis une voiture que les spectateurs font l'expérience d'un voyage dans un autre territoire – en l'occurrence très surveillé, et dont la dimension techno-fictionnelle passe par des actions, des éléments de décor et des accessoires plutôt artisanaux. Mais ce territoire de politique-fiction est inscrit dans un espace bien concret, avec son chaos urbanistique et ses problèmes sociétaux : Pristina,

où l'activiste et philosophe kosovar Rron Gjenovci situe précisément l'œuvre, en dévoilant ainsi d'autres enjeux.

Si les questionnements numériques irriguent les arts partout dans le monde, certaines villes en sont des hauts lieux. Ainsi de Košice en Slovaquie, récemment nommée Ville créative de l'Unesco pour les arts numériques. Ivana Rusnáková, qui y est notamment curatrice pour *Biela noc* – la très fréquentée Nuit blanche locale – met dans son article l'accent sur les œuvres de ce type créées par des artistes slovaques. Feux d'artifices électroniques autogérés par les citoyens, installation plastique prolongée par la réalité augmentée, perspective lumineuse modifiable par le passant ou dispositif faisant dialoguer humains, plantes et ordinateurs par le toucher d'une vitrine de magasin : les projets jouent intelligemment avec les possibilités qu'offrent les technologies, en sollicitant souvent le libre arbitre du promeneur.

On le voit, tous les textes de ce numéro débouchent à un moment donné sur la question de la liberté. Qu'il s'agisse de sa privation coercitive ou de sa réduction sournoise, que les développements du numérique permettent ; d'une perspective critique sur l'emprise de nos béquilles technologiques ; de la privatisation de l'espace urbain lui-même ; ou au contraire de la liberté que, bien employés, les mêmes outils permettent de retrouver, dans une ville augmentée de sensations nouvelles. Car les artistes qui travaillent à l'intersection entre espace urbain et monde numérique ne sont pas dupes des risques que nous font courir ces changements de paradigme. Leurs œuvres nous en font prendre conscience, en déconstruisent les vices. Et invitent à d'autres usages, dont devraient bien s'inspirer les laudateurs de la *Smart City*.

Cifas.be

ARTÈRE CENTRALE

La colonisation virtuelle du territoire

Olivier Razac

Écoutez l'intervention d'Olivier Razac. bit.ly/2ARFTeu

Nous vivons actuellement l'installation durable d'un climat et d'une politique ultra-sécuritaire dans « nos » contrées, en l'occurrence d'une manière tout à fait sensible en Belgique et en France. Ces politiques de répression, de contrôle, de surveillance, mais aussi de propagande, sont certes à replacer dans une période de menaces d'attentats, mais aussi de criminalisation et de répression accrue des contestations sociales. Contestations qui portent justement sur ces politiques qui produisent une violence de plus en plus insupportable, nationalement et internationalement, on peut les appeler capitalistes néo-libérales, pour aller vite et éviter les malentendus.

Pour autant, notre rapport aux pratiques sécuritaires et à la répression, notre lecture et notre évaluation de ces phénomènes, restent largement obnubilés par leurs manifestations matérielles et, pour tout dire, par la brutalité physique. D'abord, parce qu'elles sont tout simplement plus visibles, ensuite parce que la douleur, même simplement perçue, engage une réaction corporelle directe, alors que la souffrance psychique, les contraintes indirectes, les menaces, les pressions, la manipulation des désirs et des opinions demandent inévitablement un travail de perception, d'analyse, d'évaluation qui n'est pas de l'ordre de l'évidence.

Notre rapport aux pratiques sécuritaires reste largement obnubilé par leurs manifestations matérielles.

Et ainsi, lorsque nous pensons à la manifestation de ce pouvoir sécuritaire dans nos espaces de vie, en particulier urbains, nous évoquons les patrouilles de militaires armés de fusils d'assaut dans l'espace public, la fermeture d'espaces pour effectuer des contrôles (par exemple sur les quais de gare ou le dispositif anti-manifestation de la nasse, par exemple à Paris), les images d'intervention de forces spéciales, la militarisation des « forces de l'ordre » et l'utilisation à outrance des gaz lacrymogènes, *flashball*, grenades explosives qui mutilent et tuent. Cette brutalisation du pouvoir sécuritaire a d'ailleurs pu être interprétée comme « coloniale » ou « néocoloniale », transposant des techniques de répression et de neutralisation forgées sur les populations des territoires colonisés.⁰¹

01. Sur ce point voir Mathieu Rigouste, *L'Ennemi intérieur. La généalogie coloniale et militaire de l'ordre sécuritaire dans la France contemporaine*, Paris, La Découverte, 2011.

Il ne s'agit pas, bien sûr, d'euphémiser cette brutalité ou de relativiser son accroissement actuel. Pourtant, l'essentiel n'est peut-être tout simplement pas là en termes de violence politique. Cette violence physique ostensible qui possède sa propre fonction politique de faire peur n'est que la partie émergée de l'iceberg d'une prise de pouvoir généralisée et saturée sur notre environnement quotidien, pouvoir qui passe largement par une dématérialisation, une discrétion, une automatisation de ses procédures basées sur les nouvelles technologies, bref une virtualisation du contrôle de l'espace permettant ce qu'on pourrait appeler une colonisation « totale ».

De la virtualisation à l'incorporation ?

Il faut donc d'abord préciser ce que l'on peut entendre par cette notion de « virtualisation » du pouvoir sur l'espace. Et, surtout, éliminer immédiatement l'idée selon laquelle cette « virtualisation » se résumerait à une sorte de dématérialisation, d'allègement et donc d'adoucissement de l'exercice du pouvoir et de ses effets. C'est tout le contraire. En effet, à rebours de notre focalisation sur la douleur physique, nous avons tendance à penser, ou à ressentir sans vraiment y penser, qu'un pouvoir largement immatériel, invisible et, surtout, qui capte le plus souvent notre intérêt, est moins oppressif, plus acceptable, voire désirable. Cela surtout parce qu'il est très difficile d'en percevoir tous les mécanismes et les effets et donc d'en faire une évaluation éthique et politique correcte.

Pour clarifier ce point, nous pouvons partir d'un triptyque décrivant l'évolution des formes de délimitation de l'espace : la forteresse, le barbelé, le bracelet électronique.⁰² Avec la forteresse, et plus largement le mur, le pouvoir sur l'espace s'actualise entièrement dans la matière figée. La forteresse est, pour l'essentiel, massive, immobile, rigide, ostensible et passive. Le barbelé représente déjà une forme de mur virtualisé. Il ne conserve que le minimum de matière, comme un squelette de mur — il est donc facile à déplacer, à adapter selon les besoins — sa résistance ne repose plus sur la rigidité qui repousse mais sur une plasticité qui plie mais ne rompt pas — il peut à la demande se faire discret — et, surtout, il ne peut plus être seulement passif. La proportion entre la passivité massive et la nécessité de défendre malgré tout la muraille doit s'inverser ici, ce qui n'est plus figé dans la matière doit se convertir en capacité de surveillance et de réaction potentielle de défense, mais avec une économie tactique décisive, cette dépense de pouvoir n'aura lieu que quand cela est nécessaire et selon les informations précises de la surveillance.

02. Je ramène sur ce point à mon livre : *Histoire politique du barbelé*, Paris, Flammarion, « Champs », 2009.

Enfin, avec le bracelet électronique, il est possible de fermer un espace, en déplaçant un minimum de matière. En France, le placement sous surveillance électronique (PSE) est une modalité d'application des peines qui concerne tout de même environ dix mille personnes à un instant *t*. Il est basé sur une technologie assez fruste de radiofréquences qui permet de détecter la présence et l'absence au domicile d'un condamné qui porte le bracelet serti à la cheville. Le PSE est pour l'essentiel un couvre-feu électroniquement vérifié, le condamné doit sortir pour aller travailler et doit rentrer à des heures précises, le soir et la nuit. Ce type de technologie prolonge et maximise l'inversion d'investissement de l'espace que représente déjà le barbelé : la légèreté, la mobilité, la plasticité, la discrétion et la potentialisation sont ici à leur maximum.

Avec le bracelet électronique, il est possible de fermer un espace, en déplaçant un minimum de matière.

À ce niveau, que le barbelé ne soit pas moins violent que le mur, cela peut se concevoir, mais que le bracelet électronique n'implique pas une diminution de la violence du pouvoir sur l'espace, c'est déjà beaucoup moins évident. Pour comprendre cela, il faut avoir en tête au moins trois arguments :

1. Le bracelet électronique et, d'une manière générale, les formes virtualisées d'exercice du pouvoir ne remplacent pas les formes plus brutales et archaïques, elles s'ajoutent ou s'articulent avec elles. Le bracelet n'a pas servi à vider les prisons ou même à permettre une déflation carcérale, il a plutôt durci les peines à l'extérieur. Les caméras, les bornes infrarouges, les multiples senseurs électroniques, permettent une surveillance là où il n'est pas possible de fermer l'espace ou de faire des patrouilles régulières, mais ces technologies peuvent aussi se rajouter à une enceinte fortifiée pour en

augmenter l'étanchéité. Donc, il n'y a pas dématérialisation du pouvoir mais extension de son emprise immatérielle.

2. La violence des délimitations virtualisées se déplace largement du corps vers « l'esprit » ou le psychisme. Elles ne rendent pas les déplacements impossibles, mais elles font fonctionner des formes de menace/incitation qui déplacent le lieu du rapport de force de l'affrontement des corps, vers l'affrontement des raisons et des affects (de peur, de désir) dans la tête et le corps de chacun. Elles font fonctionner un calcul d'intérêt permanent (bien que plus ou moins conscient) où se confrontent les rappels à l'ordre, les arguments pour ou contre, la peur de la menace, l'attrance vers les plaisirs promis etc. Ainsi, le déplacement indésirable n'est pas tant bloqué, ni même interdit. Il ne s'effectue pas du fait d'un auto-contrôle des sujets qui ont intériorisé la surveillance, la menace, les promesses. Donc, il n'y a pas disparition des conflits, de la contrainte, de la violence, mais le « champ de bataille » s'est « spiritualisé ».
3. Là où les choses se compliquent un peu, c'est, qu'évidemment, ce pouvoir n'en reste pas à la sphère éthérée des impulsions électriques des appareils de surveillance, de détection ou de l'activité cérébrale, il s'actualise en retour dans un contrôle effectif, tout ce qu'il y a de plus matériel, des déplacements. Tout d'abord, il faut considérer que ce pouvoir « virtualisé », effectivement dématérialisé dans ses opérations, repose tout de même sur une infrastructure matérielle technologique, industrielle, éventuellement mondialisée (dans le cas de la surveillance satellite ou d'Internet par exemple). Ensuite, ce pouvoir ne s'effectue jamais directement de la machine vers l'esprit. Il s'agit toujours d'un pouvoir « social » qui investit un environnement de vie et influence les interactions entre individus (des caméras dans la rue ou un centre commercial, le rôle de l'entourage dans le bracelet électronique). Enfin, il s'appuie sur des « référents matériels » qui ont une importance croissante dans nos vies (le bracelet à la cheville, le téléphone portable, la montre connectée). Référents qui « corporisent » immédiatement ce pouvoir – être assis devant son ordinateur en discutant avec quelqu'un à l'autre bout du monde, ce n'est pas s'être dématérialisé, c'est préférer cette activité physique à une autre activité possible.

De Pokémon GO au bracelet GPS

Deux exemples vont nous permettre de mieux saisir le fonctionnement et les effets de ce pouvoir sur l'espace, en particulier de cet aller-retour permanent entre actualisation matérielle et virtualisation électronique. Du côté d'un pouvoir plutôt répressif, le bracelet électronique GPS – et du côté d'un pouvoir plutôt incitatif, le jeu Pokémon GO.

Commençons par le plus « léger », Pokémon GO. En fait cette légèreté n'est qu'une apparence qu'il faut dépasser. Tout d'abord, ce jeu ne vient pas de « nulle part », ou de l'esprit enfantin d'un créateur de plaisirs. Niantic, l'entreprise qui a créé le jeu, était une filiale de Google. Son fondateur, John Hanke, a dirigé la division géographique de Google (Google Earth, Google Maps, qui est le logiciel de cartographie le plus utilisé au monde). Avant cela, il a dirigé Keyhole, une entreprise spécialisée dans la cartographie et la visualisation spatiale, dont les clients étaient entre autres le gouvernement fédéral, le ministère de la défense, et les agences de renseignement.

Deux mois après son lancement (le six juillet 2016 aux États-Unis), le jeu avait déjà été téléchargé cinq cent millions de fois et était présent dans cent pays. Ne pas prendre au sérieux ce genre de phénomènes, sous prétexte qu'il s'agit de « simple » commerce ou de « basse culture populaire », s'est laissé abuser par un préjugé culturel élitiste qui masque les effets politiques majeurs des nouvelles formes de « biens culturels », non seulement industrialisés, cela fait longtemps, mais surtout omniprésents et entrelacés avec la vie quotidienne sur la base de l'omniprésence cybernétique croissante.

Comment fonctionne le jeu ? Il repose sur une cartographie et une localisation GPS en temps réel. On dirige un avatar sur une carte virtuelle en se déplaçant réellement avec son téléphone. Sur cette carte apparaissent des créatures à capturer, des points d'intérêts qui contiennent des ressources et des arènes à conquérir avec les créatures capturées. À ce fonctionnement de géolocalisation s'ajoutent des éléments de réalité virtuelle, puisque les créatures qui apparaissent sur la carte peuvent aussi apparaître en incrustation sur l'image de la réalité filmée par le téléphone, de même que les points d'intérêt dans le jeu sont aussi souvent des points d'intérêts dans la réalité (monuments, lieux remarquables, lieux de rassemblement, etc.).

Le jeu recouvre l'ensemble du territoire dont il reconfigure le sens et la valeur pour les joueurs.

Qu'en conclure pour le moment ? Le jeu recouvre l'ensemble du territoire dont il reconfigure le sens et la valeur pour les joueurs. Telle tour fortifiée du XII^e siècle, par exemple, possédant un sens historique et une valeur patrimoniale, possède également, ou à la place, le sens d'être un lieu à conquérir dans le jeu et une valeur qui dépend de son niveau d'arène. L'intérêt de ce square est brutalement modifié lorsque le jeu y fait apparaître une créature particulièrement rare. Autrement dit, l'usage de l'espace par les joueurs, leurs déplacements effectifs, dépendent surtout du sens que leur confère la couche virtuelle du jeu. Nous reviendrons d'une manière plus précise sur les conséquences de cette « colonisation virtuelle ».

Malgré ces arguments, il y a une forte tendance à ne pas prendre la mesure des enjeux de cette virtualisation à partir de ce genre de dispositifs et à les rabattre sur la modalité du « ludique ». Or, la manière de fonctionner du jeu décrit parfaitement le principe technologique et politique d'un nouveau type de pouvoir sur le territoire tel qu'il est également à l'œuvre dans une multitude d'autres dispositifs, dont des « mesures de sûreté » pour « criminels dangereux » basées sur le bracelet électronique GPS, ou placement sous surveillance électronique mobile (PSEM) en France.⁰³ Cette mesure s'ajoute pour l'essentiel à la peine pour des individus dont on a « évalué » la dangerosité (évaluation aussi rigoureuse que de regarder dans une boule de cristal), c'est-à-dire le risque de passage à l'acte. Sur cette base, on leur impose de porter pour une durée très variable, voire indéterminée, un dispositif de géolocalisation constitué d'un bracelet à la cheville et d'une unité GPS/GSM à la ceinture. Il faut distinguer ce « placement mobile » du précédent qui peut être dit « fixe » par opposition. Le bracelet GPS concerne beaucoup moins de personnes (une soixantaine en France actuellement). Mais il faut savoir que cette technologie est devenue la norme aux États-Unis, environ quatre mille placements pour la seule Floride en janvier 2015.

03. Sur ce point, je ramène à mon rapport de recherche : *Le Placement sous surveillance électronique mobile : un nouveau modèle pénal ?*, CIRAP/ENAP, Ministère de la Justice, 2011 (Le rapport est téléchargeable sur mon site :

bit.ly/2BRGDRd)

Ce dispositif fait fonctionner trois types de contrôles : Une *interdiction* de se rendre dans certains lieux (domicile de la victime, lieux « criminogènes », etc.), une *obligation* de se trouver dans certains lieux (travail, traitement, domicile) et une *gestion des risques* à partir d'une analyse du « journal des déplacements ». Nous avons là aussi affaire à une couche virtuelle de sens et de valeur qui possède le pouvoir de contrôler dans une certaine mesure le déplacement effectif des personnes. Ici, la menace de la prison permet de densifier le « découragement » à opérer tel ou tel déplacement (comme la promesse de la créature rare est au contraire un encouragement). De telle manière que, sans modifier la matière du territoire, on peut effectivement interdire à quelqu'un d'entrer ou de sortir de certains espaces et, plus encore, pousser à avoir des déplacements « conformes », c'est-à-dire qui n'attirent pas la suspicion d'un « regard » d'autant plus prégnant qu'il est lointain, mystérieux, infaillible.

Superposition de calques

À vrai dire nous avons ici affaire à des « colonisations » variées du territoire selon le même modèle : le contrôle de la carte satellite et de la géolocalisation des « mobiles » qui la parcourent. Il s'agit finalement des développements du déjà vieux guidage GPS et de la plus nouvelle « réalité augmentée ». Déjà les cartes de nos navigateurs pouvaient nous indiquer les points d'intérêts pratiques, culturels, touristiques et nous indiquer les bons parcours. Déjà, les premières tentatives de « réalité augmentée » permettaient de parcourir l'espace urbain en suivant des points d'intérêts et en visualisant des informations et des mises en valeur multimédia s'incrétant sur l'image de réalité de nos écrans.

Dès lors, il ne faut pas s'arrêter à tel ou tel exemple qui, seul, paraîtra toujours trivial ou partiel, il faut percevoir le développement d'un nouveau type de pouvoir sur l'espace déjà bien installé, mais qui n'en est qu'à ses débuts. Ce pouvoir se caractérise par la capacité à produire comme des « calques » qui se superposent à l'espace réellement parcouru et vient en reconfigurer le sens et la valeur, donc les pratiques spatiales, alors même que cet espace peut rester physiquement identique (bien qu'il est nécessairement modifié par les déplacements massifs des corps téléguidés). Cette « nouvelle dimension » de l'espace et de son contrôle amène plusieurs conséquences :

1. *La création d'une dimension supplémentaire* de l'espace sur laquelle les enjeux de pouvoir sont spécifiques. Ici, il faut être métaphorique, car il ne s'agit pas à proprement parler d'une dimension « verticale » de calques les uns sur les autres. Ces calques sont à la fois séparés et ils se superposent en formant une seule couche. Toujours est-il que le propriétaire du calque peut exercer un pouvoir particulier sur ce calque dans une grande indépendance vis-à-vis de l'espace physique et des autres calques. Il est maître chez lui. Ainsi, le modèle économique du jeu Pokémon GO a déjà évolué. Si, dans les débuts, l'essentiel des revenus provenait des achats de ressources de jeu par les joueurs, ils vont résider progressivement dans la vente du placement de centres d'intérêt virtuels sur l'espace réel. Une enseigne commerciale, une ville, peuvent payer pour que le jeu place un point d'intérêt augmentant la fréquentation du lieu selon un calcul marketing précis. Le jeu possède *a priori* tout pouvoir sur son calque, comme c'est le cas pour tout créateur et gestionnaire de calque. De la même manière que le juge d'application des peines peut, *a priori*, produire toutes les délimitations qu'il considère adaptées au profil de risque du dé-placé portant un bracelet GPS.
2. *L'extensivité spatiale (axe horizontal)*. Le territoire « GPS » s'étend de fait au monde entier. Il échappe *a priori* aux limitations physiques (qu'est-ce qu'une chaîne de montagne ou un océan ?) et aux frontières politiques. Plus précisément, ce contrôle virtualisé permet un saut qualitatif et pas simplement une différence quantitative des coûts d'exercice du pouvoir. Il suffit de quelques clics de souris pour délimiter une zone d'interdiction pour le porteur de bracelet. Surtout, le coût est exactement le même quelque soit l'étendue de cette zone (un bâtiment, une ville, le reste du territoire) et le nombre de zones. De même que le coût est quasi nul pour modifier ces zones, comme pour placer ou retirer des points d'intérêts. La modification de l'espace informatisé, donc l'influence qu'il a sur les pratiques effectives de l'espace, sont libérées de la lourdeur, de l'inertie et du coût énergétique de la matière.
3. *L'intensification du pouvoir sur l'espace (axe vertical)*. De plus, il faut imaginer la superposition d'une multitude de calques informatisés codant d'une manière différente l'espace. De telle manière qu'un lieu possède virtuellement une pluralité de sens et de valeur. Or, dans la mesure où la configuration de chaque calque se répercute sur des pratiques effectives de l'espace, ces investissements de pouvoir peuvent entrer en conflits avec le pouvoir matériel plus classique, mais aussi entre eux (ils peuvent coder des sens et des valeurs incompatibles ou en tension). Dans le cas du bracelet

électronique, cela peut donner lieu à des situations kafkaïennes. Ainsi de ce « dé-placé » interdit d'entrer dans la ville de L. mais qui devait passer par la rocade pour se rendre à son travail, comme obligation de sa mesure. Belle injonction contradictoire. Pour rendre malgré tout possible ce paradoxe, les personnels de probation ont poussé le dispositif jusqu'à ses limites en procédant comme à une intégrale de la courbe de la rocade. Ils ont encadré au plus près la route avec de multiples rectangles afin d'interdire la ville mais pas le trajet. Concernant le jeu Pokémon, plusieurs institutions (pays,⁰⁴ lieux de mémoire, bases militaires, institutions scolaires, municipalités) ont demandé le retrait des créatures ou des points d'intérêts de leur « territoire ». Le site a d'ailleurs créé un formulaire de retrait qui semble donner des résultats rapides. Pour autant, il y a là comme une étrange inversion du droit de propriété. La virtualité du calque permet à l'institution qui le contrôle d'avoir, *a priori*, tout pouvoir sur lui et, en l'occurrence, un droit de propriété de fait sur le calque (mais ce qui se « passe » sur le calque se répercute sur l'espace réel). Ce n'est donc qu'*a posteriori* que le propriétaire du lieu peut demander au « premier » de se retirer.⁰⁵ Bien sûr, ceci n'est pas fondamentalement nouveau. La cartographie a toujours été un enjeu majeur du pouvoir, en particulier de l'État. Et la carte n'est pas le territoire, on le sait. Des titres de propriétés (virtuels sous la forme du papier et, plus encore, de la sémantique juridique) pouvaient déjà coder de manières incompatibles l'espace physique. De même que nous avons tous des représentations de l'espace (culturelles, sociales, politiques, esthétiques) qui influencent nos déplacements. Mais, il faut insister sur la dimension industrielle (capitaliste donc), mondialisée, automatisée et rétroactive de ces calques. Ce dont nous parlons, c'est de millions de personnes appareillées pratiquant l'espace en fonction de cartes maîtrisées par des multinationales ou des États. Cartes qui guident en même temps des millions de personnes tout en s'adaptant en temps réel à tous ces déplacements. Difficile de dire que cela n'est pas nouveau, et même bouleversant.

04. L'Iran a interdit le jeu sur son territoire, alors qu'à l'inverse la Thaïlande semble y voir un atout touristique (en 2016).

05. Sur cette question, voir un article intéressant posté sur le blog d'un juriste: Lionel Maurice, « Pokémon GO et la quatrième dimension de la propriété », 15 août 2016 (consulté le 19 juin 2017). Source: bit.ly/2yWGIEA

Nous vivons dans le même monde que les corps qui vivent selon d'autres calques que nous.

- 4.** *La destruction de l'espace commun.* Par ailleurs, ces calques possèdent des accessibilités différentielles. Certains sont confidentiels (la cartographie militaire), d'autres dépendent d'un désir individuel et/ou communautaire (les jeux, la réalité augmentée culturelle dans des musées ou des villes et/ou commerciale), d'autres de besoins pratiques (le guidage routier, ou *outdoor* pour les sportifs), d'autres encore sont contraints (le PSEM, le GPS pour enfants, personnes dépendantes, animaux sauvages...) Quoi qu'il en soit, l'accès et l'utilisation de ces couches d'informations modifient les pratiques de l'espace des groupes qui les utilisent. D'un côté, cela produit un éclatement et des inégalités potentielles dans la constitution d'un espace commun.⁰⁶ Espace commun qui est bien sûr déjà largement fracturé pour des raisons classiques de ghettoïsation et d'accessibilité différentielle. Mais nous avons affaire ici à une fracturation massive et largement inaperçue des conditions de possibilité de cet espace commun, par des conditions d'impossibilité virtuelles. Car, d'un autre côté, nous allons de plus en plus croiser, plus que rencontrer, des « mobiles » suivant les signes virtuels d'un espace auquel nous n'avons pas accès, parce que nous ne le connaissons pas, ne le voulons pas ou n'en n'avons pas les moyens. Il ne suffit donc pas de dire que nous ne sommes pas concernés par les calques que nous ne connaissons pas, car nous vivons dans le même monde que les corps qui vivent selon d'autres calques que nous (de la même manière qu'il est absurde de considérer que le spectacle de masse ne nous concerne pas parce qu'on n'a pas de télévision ou d'ordinateur). Nos enfants qui jouent à Pokémon GO, nous sommes évidemment concernés par leurs calques, quelle que soit notre condescendance pour

06. Sur ce point voir l'analyse de géographie sociale très fine sur le blog Pixels du journal *Le Monde*. Morgane Tual, Damien Leloup et Jules Grandin, « Pokémon GO : les multiples facteurs des inégalités géographiques », 12 août 2016, Source: lemde.fr/2auGlIC

cet « effet de mode ». On peut enfin penser au cas de ce placé à domicile (PSE) qui avait l'habitude d'aller boire l'apéritif chez son voisin de palier mais qui ne voulait pas lui dire qu'il portait un bracelet. Le refus répété de l'invitation provoquait donc une double violence réciproquement ignorée. Le placé était le seul à percevoir l'enceinte virtuelle qui l'empêche de sortir. Mais le voisin ressentait, lui, la violence d'un refus qui ne peut pas donner ses raisons. Si l'on formalise l'exemple, nous avons donc une personne qui ne peut pas ou, au contraire, désire opérer tel déplacement en raison du « monde » qui lui est accessible mais sans que le « sens » industriellement produit de ce déplacement soit accessible pour une autre personne qui fait la même chose et ainsi pour tous. Voilà la structure inédite, surtout dans son ampleur, d'une destruction progressive de tout espace commun.

bit.ly/2BRGDRd

BIOGRAPHIE
Olivier Razac



Olivier Razac est philosophe et maître de conférences à l'Université Grenoble Alpes, responsable pédagogique de la licence SHA (Sciences Humaines Appliquées) et membre du conseil scientifique de la revue *Champ Pénal/Penal Field*. Ses thèmes de recherche abordent l'écologie et la biopolitique, le spectacle, la santé, l'éthique et la médecine, ainsi que la surveillance, l'enfermement, la probation. Il a notamment publié *Histoire politique du barbelé* (Flammarion), *Avec Foucault, après Foucault* (L'Harmattan), *La Grande Santé* (Flammarion). Il publie également sur son site de « philosophie plébéienne » : bit.ly/2BRGDRd

Photo: © DR

CONSTRUCTION REMARQUABLE

Blast Theory
Un temps d'avance
Mary Brennan

Blast Theory, collectif d'artistes britannique formé en 1991, a cette qualité particulière d'être toujours là où on ne l'attend pas. Après plus de vingt-cinq ans d'existence, le groupe continue de proposer un travail radical et subversif en puisant son inspiration dans un large champ de compétences et de talents.

Il suffit de parcourir la liste de leurs projets pour saisir la curiosité vitale avec laquelle la compagnie a sans cesse renouvelé ses productions et a toujours eu la volonté d'adapter au domaine de l'art d'autres méthodologies existantes. La compagnie n'est donc pas de celles qui se reposent sur leurs lauriers pour continuer d'avancer.

Au fil des années et des prix, Blast Theory a utilisé le spectacle vivant, le film, les arts visuels. Puis, devant les possibilités qu'offraient les nouvelles technologies, le groupe s'est lancé dans la création de dispositifs interactifs et collaboratifs, une sphère qui à leurs yeux avait le pouvoir de mettre en réseau des personnes aux quatre coins de la planète, tout en gardant l'immédiateté de la participation individuelle.

Comme le smartphone devenait un objet hypersophistiqué, Blast Theory s'est intéressé à l'attrait grandissant pour les jeux et les applications multimédia, devenant maître dans l'art des gadgets et autres prouesses technologiques, sans jamais pour autant tomber dans le piège de la surenchère ou de la démonstration technique. Car de leur utilisation « experte » des médias numériques émerge au contraire une dynamique proprement humaine: l'écoute et l'observation des participants dans leurs interaction avec les propositions qui leurs sont faites en ligne. Cette forme de connaissance nourrit un travail où, sans même que l'on s'en aperçoive, un mélange surprenant de réel et de fiction agit sur notre imagination, comme une pilule magique nous ferait atteindre des royaumes de l'esprit jusque là inaccessibles.

Certains des scénarios produits ont d'ailleurs prouvé à quel point Blast Theory sait sortir des sentiers battus et a un flair pour identifier le type d'expériences que les spectateurs cherchent à vivre et à garder avec eux. Rares sont les compagnies prêtes à réellement partager la responsabilité d'une co-création avec des étrangers qui se portent volontaires pour participer, sachant que lesdites créations feront l'objet d'une documentation et d'une diffusion numérique conséquente. Mais pour la compagnie, l'engagement de nature parfois superficielle de l'interaction numérique fait justement jouer ces rapports de pouvoir, de contrôle et de prise de risque qui fondent toute sa recherche.

Comment se comporte un individu lorsqu'il fait partie d'une masse ?

Les fondateurs, Matt Adams, Ju Row Farr et Nick Tandavanitjk, ont à plusieurs reprises tout au long de leur parcours professionnel raconté quels en étaient les points de départ, les influences et les intentions. Parmi leurs sources de travail récurrentes, il y a la culture populaire et la foule, notamment dans sa qualité kaléidoscopique. Que ce soit dans un espace déterminé ou dans une manifestation, comment se comporte un individu lorsqu'il fait partie d'une masse ? Selon les contextes et les situations de confrontation, qu'est-ce qui régit les techniques de répression des foules ? Le collectif s'est aussi intéressé aux différents états mentaux, physiques et émotionnels que la foule peut produire chez un

individu. Il y a la libération qu'on peut ressentir en boîte de nuit par exemple, cette sensation intensifiée et extatique de « présence à soi ». Ou bien cette euphorie qu'on retrouve quand on marche côte-a-côte dans une manifestation. Le sentiment d'être en vie y tient autant de cet acte d'affirmation qu'on inscrit à un certain moment de l'histoire, que du stress et de la peur qui lui sont intimement liés. On sait très bien que les choses peuvent mal tourner, qu'on peut finir blessé... En un mot, l'adrénaline. La compréhension de cette psychologie souterraine, faite du goût du risque et du désir de s'éloigner d'un soi routinier, a permis à Blast Theory de solliciter d'autres points sensibles de ses spectateurs en quête de sensations fortes.

Expériences hybrides

Grâce à une technologie mobile en plein boom et au succès croissant des jeux de rôles, Blast Theory a pu développer des expériences hybrides comme *Kidnap* (1998). Sélectionnées arbitrairement parmi un ensemble de volontaires, deux personnes étaient kidnappées en temps réel. Les quarante-huit heures de leur captivité étaient filmées et diffusées en live sur Internet, puis réduites à un film de trente minutes. *Kidnap* avait été initié suite à l'affaire *Spanner*, lorsqu'au Royaume-Uni, un groupe d'hommes s'étaient vus condamnés en raison de leurs pratiques sadomasochistes consentantes. Pour Blast Theory, le débat autour de la notion de « consentement » appelait une réponse créative et susceptible d'interroger de manière critique la manière dont les usages sociaux, les lois et l'opinion médiatique fixent les limites du « consentement » lorsqu'un comportement fait soudainement l'objet de l'attention publique. Qui détermine ce qui est transgressif et ce qui ne l'est pas ? Est-ce que le désir de kidnapping est un signe de perversité ? Si oui, pourquoi ? Vingt ans n'ont pas suffi pour apporter une réponse tranchée sur la question. Mais scandale ! Horreur ! Les gros titres de journaux continuent de nous servir ces histoires à sensation, et de faire de leurs lecteurs les garants d'une censure morale soi-disant supérieure — cela sans même connaître l'intégralité des faits. Un mécanisme que met en lumière *Kidnap*.

Blast Theory s'était donc lancé dans une expérimentation qui allait maintenant les conduire, avec leurs spectateurs, dans la rue. D'un côté, des joueurs armés de leur téléphone se préparent à la « chasse » et savent que l'aventure, le piège, le frisson et l'inconnu guettent à chaque coin de rue. De l'autre, dans le QG de Blast Theory, des évaluateurs de risque, *gamers*, psychologues et toute une bande d'Artistes Associés surveillent d'un œil vigilant le déroulement de la pièce, devant intégrer toutes les interactions, y compris celles entre des personnes se trouvant dans des lieux ou fuseaux horaires différents.

Car *Can You See Me Now?* (2001) est un jeu de poursuite qui se joue simultanément en ligne et dans les rues de la ville. Des coureurs en chair et en os (les membres de Blast Theory) sont chassés par des coureurs virtuels, activés et guidés par des participants en ligne (le public). La compétition était souvent telle qu'elle acquérait la même urgence qu'une course-poursuite réelle. Coureurs et joueurs en ligne pouvaient communiquer via un streaming audio, créant une certaine complicité entre eux. Un graphisme élaboré superposait la modélisation d'une ville virtuelle à la ville réelle, recentrant ainsi l'action dans un même temps et lieu. L'évasion par procuration. Inutile de préciser que tout le monde, même les geeks les plus assidus, en sont sortis indemnes. Mais beaucoup ont néanmoins témoigné par la suite du trouble qu'avait provoqué en eux cet esprit de compétitivité effrénée.

Du côté de Blast Theory et de leurs collaborateurs, le jeu de rôle mettait en lumière la manière dont Internet abolit les distances, redéfinit les lieux, forge des relations entre personnes qui ne sont pas forcément celles qu'elles prétendent être. Il révélait tout un royaume de faux-semblants, de vérités trompeuses, où une opération bien pensée peut mettre en branle toute la confiance en l'autre, encourager la prise de risque et réveiller les mauvais caractères. Les incohérences qui peuvent surgir chez quelqu'un qui possède le contrôle, voilà le terrain de prédilection de Blast Theory.

Blast Theory a sorti à l'extérieur le jeu interactif, en travaillant dans les espaces publics, où règne une ambiguïté imprévisible.

Alors que de plus en plus de gens apprécient les jeux vidéos interactifs, ces mêmes technologies influent sur les attentes des spectateurs quant au spectacle vivant. Pour qui a déjà goûté à une expérience immersive bien construite, difficile de se contenter alors de la position d'observateur passif, bien assis dans son siège de velours et protégé derrière le quatrième mur. Blast Theory ne s'est pas seulement contenté d'identifier cette tendance, mais a aussi sorti à l'extérieur le jeu interactif, en travaillant dans les espaces publics, où règne une ambiguïté imprévisible. L'ambulance qui vient de passer, fait-elle partie de la narration en cours? Cet homme qui zone près du parc pour enfants, est-il un des parents, ou bien un poursuivant qui invite les autres joueurs en ligne à décider d'une prochaine étape de l'intrigue, voire à intervenir personnellement?

Tester les limites de la puissance d'agir

Téméraire sur les réseaux sociaux, timide et timoré dans la réalité, on connaît les paradoxes du comportement. Comment alors persuader quelqu'un de sortir de sa réserve? Est-ce que dans la foule, notre réticence à agir disparaît? Et si les questions apparaissant dans l'événement-expérience relevaient en fait du *care* et de la conscience? Quand il n'est plus seulement correct, mais essentiel, de s'engager? À chaque nouvelle expérience interactive, Blast Theory continue de tester la puissance d'agir (*agency*) de ses spectateurs et de proposer de nouvelles redistributions du contrôle. Pour cela, la compagnie fixe des mesures de précautions (conditions et modalités de la performance, permis auprès des autorités locales, etc.) qui permettent ensuite de passer le relais au public, qui prend dès lors le déroulement de la pièce en charge. Au cœur du travail s'est toujours située la collaboration entre les participants: cette capacité à faire des choix et à sans cesse négocier avec les différentes conséquences qui se présentent. Des composants essentiels pour une expérience susceptible d'être riche, et on l'espère, amusante.

En 2017, Blast Theory lance *2097: We Made Ourselves Over*, son projet le plus ambitieux, complexe et de grande échelle. Les habitants d'Aarhus au Danemark et de Hull en Angleterre ont été invités à imaginer non seulement le futur de leur ville mais aussi celui d'un monde que la plupart ne connaîtront plus de leur vivant. À partir d'ateliers scolaires et des sessions de travail avec des jeunes et moins jeunes, ont été réalisés cinq court-métrages de science-fiction. Chacun suivait trois jeunes filles devant un choix qui aurait un impact radical sur leur ville. 2017 est aussi l'année où Hull a été nommée Ville britannique de la culture, et Aarhus, Capitale européenne de la culture. Ces rôles étaient déjà une invitation pour ces communautés à réévaluer le statut et l'identité de leur ville, en redécouvrant par exemple la qualité de ses infrastructures, ses aménagements et son « caractère », des spécificités urbaines que le train-train quotidien nous ont fait oublier. Mais en devenant ainsi les porte-drapeaux de la production culturelle, les deux villes ont aussi vu apparaître un nouvel enthousiasme pour la mise en place de projets qui invitent à imaginer leur régénération et le changement.

Blast Theory est ainsi intervenu à un moment où la conscience de soi était au plus haut, boostant cette fierté citoyenne dans ses désirs de futur. Transports, changement climatique, sécurité alimentaire, sécurité sociale: toutes nos préoccupations actuelles. Rêver maintenant, agir maintenant. Voilà ce qui pouvait faire la différence. Mais Blast Theory a aussi apporté des idées dignes du roman de Philip K. Dick, *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques*? La mémoire, qui fonde l'expérience et la sagesse de

l'homme, pourrait-elle se transmettre des morts aux vivants, comme une goutte d'encre dans un verre d'eau ? Des cueilleurs de molécules pourraient-ils raser nos villes, afin de les reconstruire ensuite en lieux où les humains vivraient heureux et dans la dignité ?

Le socle de recherche et d'expertise, l'ensemble des réseaux activés pour impliquer toutes ces personnes dans le processus créatif, les points de vue, formes et diffusions toujours percutantes des films et des spectacles qui résultent de *2097: We Made Ourselves Over* à la fois nous inspirent et forcent l'humilité. Il y a quelque chose de véritablement réjouissant et exemplaire dans la manière dont la compagnie a donné voix aux habitants d'Aarhus et de Hull et les a invités à slalomer entre fiction et réalité dans un esprit d'optimisme. Nombreux sont ceux qui ont été conquis par ce travail visionnaire et immersif — ainsi de ces milliers de personnes qui, lorsque dans la ville une multitude de cabines téléphoniques se sont mises à sonner, ont décroché et répondu à un appel leur proposant d'imaginer le futur autrement. Si vous pensez que les artistes sont la conscience de nos sociétés, et que leur art est le cocktail de vitamines et d'oligo-éléments qui maintient l'humanité en bonne santé, alors vous reconnaîtrez aisément le talent révolutionnaire de Blast Theory — et faire parler nos lieux de vie, pour nous en raconter plus sur qui nous sommes, et sur qui nous voulons devenir.

Traduit de l'anglais par Flore Herman.

bit.ly/2Bqsiz3



Kidnap
Blast Theory

Architecture Foundation, Londres, 1998

© Blast Theory

bit.ly/2zl2imj



Can You See Me Now?
Blast Theory

Festival b.tv, Sheffield, 2001

© Blast Theory

bit.ly/2jdyT4L



Can You See Me Now?
Blast Theory

Festival b.tv, Sheffield, 2001

© Blast Theory

bit.ly/2jdyT4L

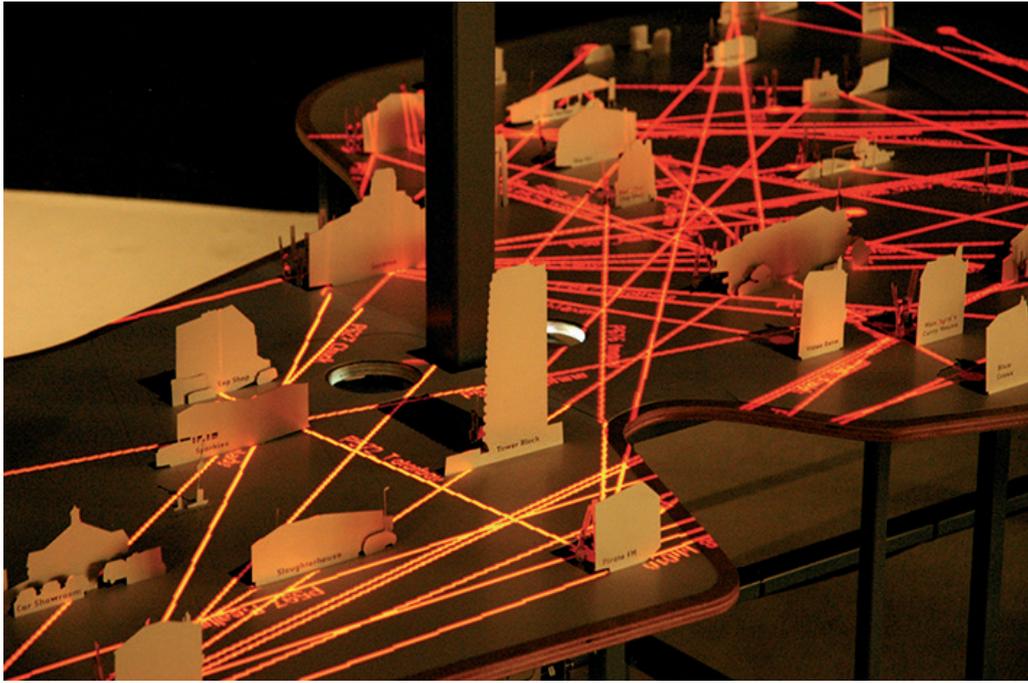


Uncle Roy All Around You
Blast Theory

ICA, Londres, 2003

© Blast Theory

bit.ly/2CXVivc



Day of the Figurines
Blast Theory

National Museum, Singapour, 2006

© Blast Theory

bit.ly/2CUcCl3



Ulrike and Eamont Compliant
Blast Theory

Biennale, Venise, 2009

© Blast Theory

bit.ly/2zkEsHe



I'd Hide You
Blast Theory

FutureEverything, Manchester, 2012

© Blast Theory

bit.ly/2kGHeOo



2097: We Made Ourselves Over
Blast Theory

Capitale de la culture européenne, Aarhus, 2017

© Asbjørn Sand

bit.ly/2kGTA9p

BIOGRAPHIE
Mary Brennan



Mary Brennan est critique de danse et de performance pour le journal *The Herald*, principal quotidien de qualité en Écosse. Dans son parcours de critique d'art, elle a beaucoup écrit sur la performance nationale et internationale, et elle a eu le privilège d'être présente à Glasgow lors de la plupart des éditions de la *National Review of Live Art* dirigée par Nikki Milican. Elle a écrit de nombreux textes pour des compagnies de danse telles que Grupo Corpo (Brésil), Les Ballets Trockadero de Monte Carlo (New York) et son « équipe locale », le Scottish Ballet. Elle a aussi mené des workshops en écriture critique pour des groupes d'étudiants et autres.

Photo : © Nikki Milican

PROMENADE

Landline

Le rendez-vous improbable

Dustin Harvey

Je suis convaincu que l'art a le pouvoir de célébrer l'histoire d'une communauté ou d'un site spécifique, qu'il peut nous faire porter un regard nouveau sur notre environnement et insuffler de la créativité dans des espaces que d'ordinaire nous ne faisons que traverser. Le contact humain, l'intimité et la localité sont alors les fondements d'un théâtre entendu comme expérience de partage. Dans *Landline*,⁰⁷ un projet que j'ai co-créé récemment avec Adrienne Wong, nous avons exploré ces principes en travaillant à partir d'échanges entre des personnes qui ne se connaissent pas, mais aussi de stratégies de participation qui intègrent directement le spectateur à la performance. Dans mon parcours, ceci représente un tournant vers des formes qui reposent sur un contact direct entre membres du public, et ce, sans l'intermédiaire d'un performeur. Cet aspect participatif est crucial car il confère à l'expérience son caractère vivant et convoque chez le spectateur la puissance d'agir et la prise de risque artistique nécessaires pour faire de nouvelles découvertes.

07. *Landline*, créé par Adrienne Wong et Dustin Harvey. Ingénieur du son : Shawn Bisson. Musique : Brian Riley et Elling Lien. Production : XOSECRET (Secret Theatre, Halifax). Le projet a été développé avec le soutien du Newworld Theatre et du Secret Theatre, en collaboration avec le Centre national des Arts du Canada.

J'ai rencontré Adrienne Wong en 2011, alors qu'elle présentait sa pièce *Podplays* dans le cadre du PuSh Festival à Vancouver. J'ai immédiatement été saisi par la correspondance qu'il y avait entre nos deux pratiques, menées en parallèle d'un côté et de l'autre du pays. Je me souviens de la conversation avec Adrienne où nous avons envisagé une première collaboration ensemble. Nous avons tous deux envie d'aller au-delà de notre manière habituelle d'utiliser des casques audio, pour explorer davantage les notions de sérendipité et de coexistence.

Six mois plus tard, nous lançons le projet *Landline* qui proposait à deux inconnus de deux parties différentes du Canada de faire une expérience commune. Les rues de la ville, la technologie mobile et une proposition poétique étaient employées afin d'impliquer ces deux personnes dans un jeu de rendez-vous improbable. D'un point de vue technique, le déroulement était simple. Au point de départ, chaque spectateur-participant recevait un iPod et une paire d'écouteurs. Adrienne et moi faisons un décompte en temps réel par chat vidéo pour synchroniser les iPod avant de commencer. La bande son pouvait dès lors être diffusée en simultané sur les deux appareils. Cette bande son consistait en une série d'instructions pour dériver dans la ville, tout en invoquant un lieu à des milliers de kilomètres de là. Elle demandait aussi de partir à la recherche d'endroits qui allaient devenir l'arrière-plan de certaines scènes, et invitait à partager par SMS des histoires et souvenirs avec un numéro de téléphone communiqué en amont. Le téléphone portable privé du participant devenait dès lors un pont entre les deux villes. Lorsque venait le moment d'interagir par SMS, la bande son invitait l'auditeur à prendre son téléphone et à engager une conversation pendant le temps prévu à cet effet. Étant donné que chaque participant déterminait lui-même le contexte urbain de cet échange, proposer un guide ou une carte n'était pas nécessaire. La réception d'une première réponse SMS venait marquer le début d'un dialogue entre les deux inconnus. Ceux-ci étaient ensuite renvoyés vers leur points de départ respectifs. Ils y découvraient une table dressée pour deux, et une fois assis, le visage de leur inconnu par conversation vidéo. Dans ce dernier mouvement, la ville finissait par s'effacer pour laisser place à un simple moment d'audacieuse intimité théâtrale entre deux individus – à la fois performeurs pour, et spectateurs de l'autre. La réussite de ce moment final dépendait selon Adrienne de la capacité du participant à transcender les distances, à humaniser l'autre, à utiliser la technologie comme un moyen de rapprochement, dans l'ici et maintenant.

À travers une séquence d'événements soigneusement chorégraphiés, les spectateurs avaient ainsi été amenés à se promener ensemble dans un espace imaginaire, pendant qu'autour d'eux, la vie des villes continuait comme si de rien n'était.

Landline doit beaucoup au jeu situationniste du « rendez-vous possible » qui propose de faire une rencontre au hasard dans l'espace public. Une personne vous indique par téléphone un lieu choisi aléatoirement et où il vous faudra rencontrer un inconnu. Une fois arrivé, vous attendez qu'une personne se présente. Cet objectif influe sur la perception du lieu où vous vous trouvez et incite à établir un rapport singulier avec celui-ci. Le « rendez-vous possible » nous a servi de métaphore pour approfondir cette idée qu'une connexion qui est à la fois lointaine et intime est, à certains égards, similaire à l'événement théâtral.

Nous souhaitons que *Landline* suscite l'idée d'une expérience commune, permette à des gens de découvrir des ressemblances et des différences, et mette en lumière le rôle fondamental de la participation dans l'exercice de notre citoyenneté mondiale. Nous nous sommes inspirés de la dérive urbaine et sommes partis de l'implication du public pour essayer de rendre la ville plus vivante. C'est un des enjeux importants du théâtre aujourd'hui, car le public requiert davantage de puissance d'agir et d'inclusion pour pouvoir se sentir personnellement concerné. La performance *Landline* offre à des individus l'occasion de partager une expérience parallèle, dans une ville lointaine. Tout comme au théâtre, l'idée de l'espace commun y est mise à l'épreuve.

Depuis la première en 2014, entre Halifax et Vancouver, *Landline* a été accueilli dans des lieux et festivals au Pays de Galles, en Écosse, en Islande et à travers le Canada. La pièce a aussi été traduite et présentée en français.⁰⁸

Traduit de l'anglais par Flore Herman.

08. Une première version de ce texte a été publiée dans le chapitre « Make What You Need » de *In Defence Of Theatre: Aesthetic Practices and Social Interventions*, édité par Kathleen Gallagher et Barry Freeman et publié en 2016 par University of Toronto Press.

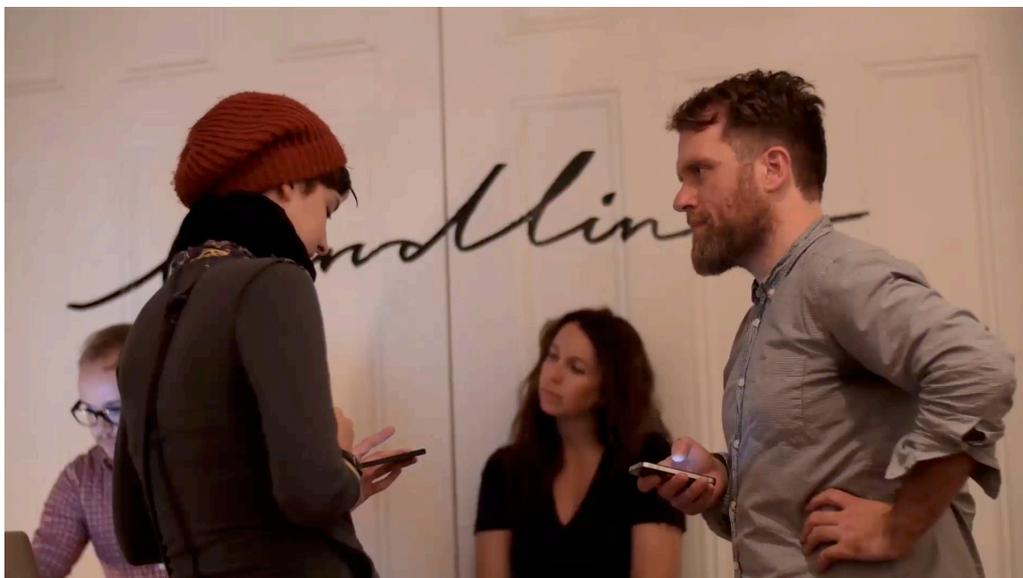
bit.ly/2yWqPxD

bit.ly/2khDYsB

Landline
Dustin Harvey et Adrienne Wong

Video, 5', 2014

© Millefiore Clarkes / One Thousand Flowers Production



Regarder la vidéo ici: bit.ly/2Cz14nA



Landline
Dustin Harvey et Adrienne Wong

Une carte double-face où les villes partenaires sont placées dos à dos est donnée à chaque joueur au début de l'expérience. Le point de départ pour chaque joueur est le centre, la limite du cercle pouvant être atteinte en dix minutes de marche approximativement. Les joueurs peuvent choisir de suivre cette carte, ou pas, de marcher dans les rues de l'autre ville, ou pas, ou de l'ignorer complètement.

Carte de Reykjavik

Islande, 2015

Dessin © Colleen Maclsaac



Landline
Dustin Harvey et Adrienne Wong

Cory, un spectateur participant, marche dans les rues de la ville en écoutant son guide audio.

Halifax, 2014

© Mel Hattie



Landline
Dustin Harvey et Adrienne Wong

Jacinte, une spectatrice participante, écoute son guide audio en explorant les rues de Halifax.

Halifax, 2014

© Mel Hattie

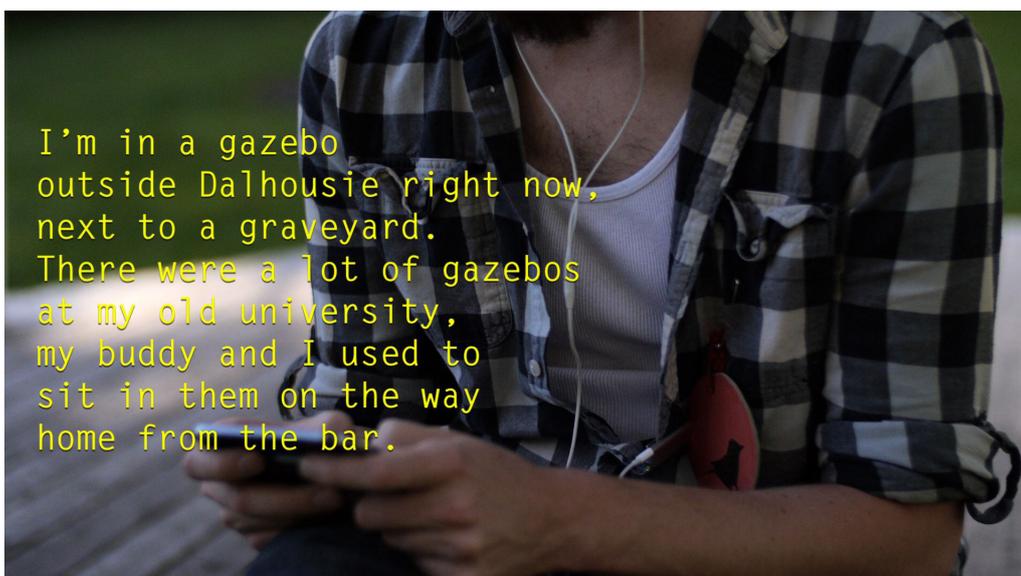


Landline
Dustin Harvey et Adrienne Wong

Chelsea à Vancouver et Ben à Halifax s'écrivent des SMS, comme les y invite la bande son qu'ils écoutent tous deux dans leurs casques.

Halifax/Vancouver, 2014

© Millefiore Clarkes



I'm in a gazebo
outside Dalhousie right now,
next to a graveyard.
There were a lot of gazebos
at my old university,
my buddy and I used to
sit in them on the way
home from the bar.

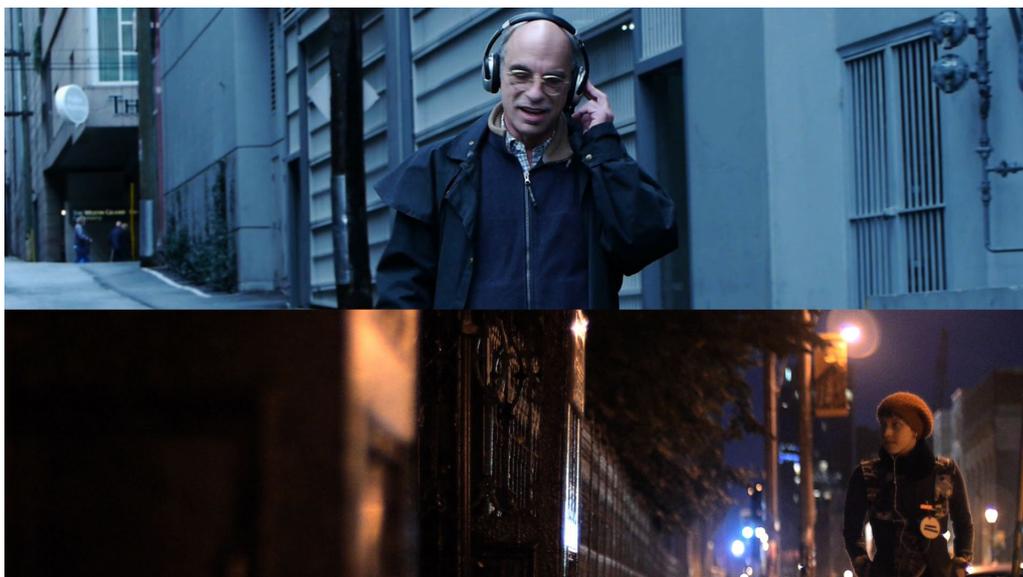
Landline

Dustin Harvey et Adrienne Wong

Ben à Halifax envoie un sms à sa partenaire de scène à Vancouver.

Halifax/Vancouver, 2014

© Millefiore Clarkes

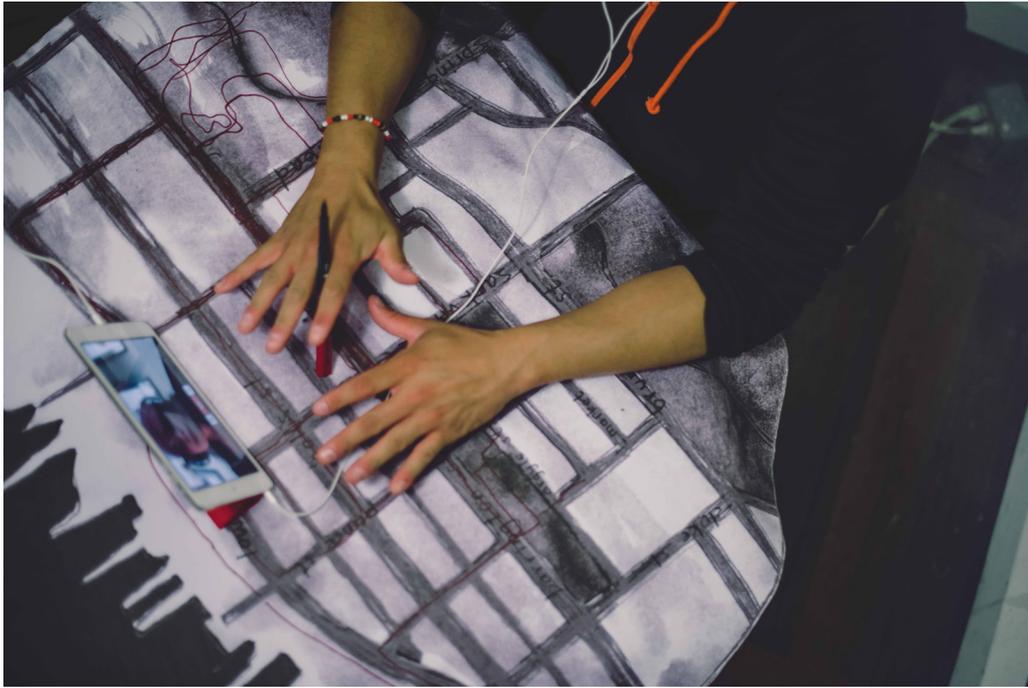


Landline
Dustin Harvey et Adrienne Wong

Peter à Vancouver et Mel à Halifax dérivent dans la ville ensemble, séparés par quatre mille kilomètres de distance, mais soutenus par la synchronisation de la bande son.

Halifax/Vancouver, 2014

© Millefiore Clarkes



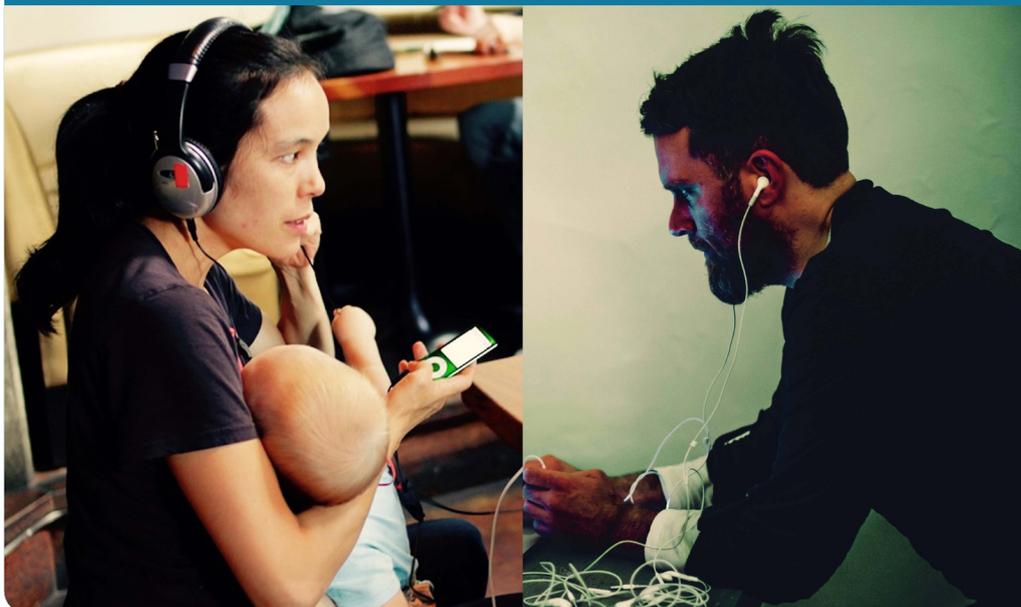
Landline
Dustin Harvey et Adrienne Wong

À la fin de l'expérience, Cory, le spectateur participant à Halifax, rencontre sa partenaire de scène à Vancouver via un appel vidéo.

Halifax/Vancouver, 2014

© Mel Hattie

BIOGRAPHIE
Adrienne Wong & Dustin Harvey



Adrienne Wong amène le public à faire des connexions entre les contextes et les personnes qui les entourent, à « revoir » le familier et à ré-imaginer le quotidien. Ses œuvres incluent plusieurs lectures audio in situ (*PodPlays*), un spectacle participatif pour enfants sur l'urbanisation (*Me On The Map*) un Facebook live et analogique (*Placebook*) et elle dirige la section de recherches sur SpiderWebShow.ca. Adrienne est basée à Ottawa.

@AdrienneWong88

Les projets récents de Dustin Harvey incluent balades théâtrales accompagnées d'Ipods, films tournés en direct, performances *in situ* et installations sonores réactives. Son travail est principalement collaboratif, et lié à XOSECRET (Secret Theatre, Halifax), une initiative centrée sur des principes de créativité, technologie et espace public, dans leurs rapports aux pratiques émergentes dans le domaine du théâtre contemporain. Ses textes ont été publiés par la *Canadian Theatre Review*. Dustin Harvey est membre de ArtsHalifax – un comité consultatif de la ville d'Halifax –, ainsi que du conseil consultatif national du *Canadian Theatre Review*, et du conseil pour le Prix Nova Scotia's Masterworks Art.

@dustinharvey.

Photo: Dustin Harvey © Mel Hattie. Adrienne Wong © Matt Reznick

ITINÉRAIRE

First Life**L'hyper-réalité selon Ici-Même [Paris]**

Samantha Maurin

Le groupe Ici-Même [Paris], compagnie parisienne fondée par Mark Etc en 1993, produit des interventions théâtralisées et des scénographies urbaines à échelles variables, qui questionnent la relation à notre environnement social et urbain. Après s'être fait connaître, et reconnaître, pour son agilité à infiltrer le réel et faire mystification, Ici-Même adopte pour ses récentes créations une approche diamétralement opposée en plaçant les spectateurs au cœur de la narration, et se «*réconcilie avec les figures de la convocation du public*» comme l'explique Mark Etc, sans double langage. Après une première expérience de «*parcours vidéo guidé dans la ville*» tentée avec *Allo Ici-Même* en 2010, *First Life* est créé en 2013.

Ici-Même définit *First Life* comme un parcours-spectacle en réalité augmentée pour un seul spectateur. Reposant sur le principe du vidéo-guidage du spectateur par un film embarqué sur smartphone, *First Life* lui propose d'incarner le héros d'une fiction qui se déroule dans les lieux de la déambulation. Espaces de la fiction et environnement immédiat se superposent par l'intermédiaire de la vidéo. Le trouble est accentué par l'environnement sonore en 3D dans lequel est plongé le spectateur, par une scénographie illusionniste, et par l'intervention de comédiens en *live* qui viennent confirmer l'effet de frottement entre réel et fiction.

Spectateurs sous expérience

La majorité des spectateurs de *First Life* utilise spontanément le mot «*expérience*» pour décrire ce qu'ils ont vécu. Chacune de ces expériences est unique — un spectateur qui ferait deux fois le même parcours ne le vivrait pas deux fois identiquement. Le caractère personnel et presque intime de cette expérience concourt au trouble créé entre fiction et réalité. L'état émotionnel des spectateurs au départ est déterminant et les prédispose à plus ou moins d'adhésion. À l'issue de l'expérience, certains sont émus aux larmes, d'autres flottent un peu, le temps de «*redescendre*» et de reprendre leurs esprits. Ce qui s'est déroulé dans leur bulle le temps du spectacle leur appartient.

Avec *First Life*, les spectateurs savent dès le départ qu'ils seront guidés par un récit sur lequel ils n'ont pas prise. Les consignes préalables expliquant le fonctionnement du vidéo-guidage l'énoncent, les spectateurs consentent à se laisser faire : accepter de faire la marionnette est la règle du jeu. Ils ne sont pas dupes de l'expérience à laquelle ils se prêtent. «*On a l'habitude de contrôler le smartphone, et là, c'est le smartphone qui vous guide, enfin c'est peut-être aussi le cas dans la vraie vie!*» remarquait un spectateur, tandis qu'un autre admettait : «*c'est ça qui est troublant, on est en position de filmer alors qu'on ne filme pas. On est sensé être celui qui contrôle, alors qu'en fait on est contrôlé*». Ici-Même prend la précaution d'explicitier ce contrat de départ individuellement à chaque spectateur, en les rassurant sur la bienveillance de l'expérience. Cette promesse fait l'effet d'un filet de sécurité symbolique, qui permet au spectateur de relativiser le risque et d'apaiser ou de contenir le doute induit par la posture de «*double-je*» qu'ils doivent tenir du début à la

fin de l'aventure: ils sont à la fois regardeurs et personnages, ils se regardent endosser le rôle d'un personnage. Rappeler la bienveillance du dispositif est aussi une manière pour la compagnie de s'assurer de la complicité du spectateur. La réussite du spectacle dépend de cette bienveillance mutuelle. « *L'immersion n'est pas le moyen de faire du spectateur le cobaye d'une expérience. C'est plus un moyen de toucher sans être touché, sans laisser de marque, de toucher au plus près de ce qui serait réputé intouchable* » explique Mark Etc, suggérant les mécanismes de notre perception échappant à la conscience.

Accepter de faire la marionnette est la règle du jeu.

Troublant, déroutant, surprenant, étrange, unique, inédit, hallucinant, bluffant, hypnotisant, etc., les termes que les spectateurs utilisent pour qualifier *First Life* expriment le plaisir qu'ils ont eu à jouer le jeu. Il s'agit bien d'entrer dans l'espace de la fiction, dans une dimension interstitielle, une manière de réaliser le fantasme de traverser l'écran. « *C'est compliqué à expliquer, il faut le faire, on est au cœur du truc, c'est à vivre* » confiait une spectatrice à l'issue de la performance. « *On suit quelque chose qui n'est pas nous mais qui est sensé l'être. On a une double vision. En quittant un peu le smartphone [des yeux], on a la vraie vision. On est entre les deux, on ne sait plus où on est, qui on est, où va nous mener le film* » racontait un autre. L'écriture et la mise en scène vont conforter cet effet « double-je » tout au long de l'aventure en organisant décalages et coïncidences comme autant de points de jonctions entre fiction et réalité.

L'engagement du corps du spectateur joue un rôle fondamental dans cette expérience d'ubiquité, et la règle du jeu essentielle est celle de l'analogie du geste entre le spectateur et son avatar, ouvrant une sorte de portail vers l'espace de la fiction: le spectateur cale ses propres mouvements sur la manière dont son avatar se déplace dans l'espace, le rythme de sa démarche, sa dextérité, son souffle. Les décalages évidents (âge, genre, corpulence par exemple) sursignifient que le spectateur se trouve dans la peau d'un autre tout en restant lui-même: ils forcent l'empathie. À cet égard, le miroir est un artifice puissant. Les jeux de miroirs superposent fiction et réalité, et fabriquent une mise en abyme de la friction entre fiction et réalité: qui filme qui? Qui regarde qui? Le spectateur peut même parfois apercevoir le reflet de son avatar dans la vitre d'une voiture, ou dans l'écran d'un ordinateur, à l'insu de son personnage.

Créer le trouble

Les lieux investis par *First Life* sont rarement inconnus du public qui s'y rend. Mais la scénographie va conduire les spectateurs à douter de là où ils se trouvent, leur en faire découvrir les coulisses, ou bien leur faire adopter un point de vue inédit sur ce lieu qu'ils pensaient connaître. Pour qu'ils puissent s'orienter dans les lieux sans se perdre, prise de vue et scénographie vont s'attacher à marquer des repères invariants. La mise en scène va créer le trouble entre fiction et réalité par une oscillation constante entre décalages et coïncidences autour de ces invariants. Quand Ici-Même s'empare d'un lieu de vie ou de travail fréquenté par ses usagers habituels au moment du spectacle, comme une maison de retraite, une mairie ou un centre commercial, les décalages sont plus subtils et le trouble est accentué par les coïncidences fortuites entre l'environnement filmé de l'avatar et l'environnement présent du spectateur.

Ici-Même se joue aussi des codes de la fiction pour créer des effets de surprises. Ainsi les ouvertures de portes permettent, à la manière d'une ellipse, une transition brutale vers un autre univers. La porte permettra de remonter dans le temps ou de se téléporter

soudain dans un tout autre lieu: la maison de retraite devient internat pour jeunes lycéennes, la piscine devient boîte de nuit, l'appartement squatté par des migrants devient commissariat, le gymnase devient bureau de vote, l'appartement désaffecté devient paysage de montagne, etc.

Contrairement à l'image qui préserve son statut fictionnel du début à la fin, la bande son se substitue complètement à l'environnement sonore naturel du spectateur qui garde son casque tout au long de l'aventure, « *le son virtuel devient le son réel* » disait un spectateur. Le son 3D plonge le spectateur dans la réalité alternative, ou dans l'hyper-réalité comme la qualifie Mark Etc pour signifier ce qui semble plus vrai que nature. La prise de son est binaurale, c'est-à-dire que le dispositif de captation sonore permet de restituer une écoute naturellement tridimensionnelle, comme la produit notre système auditif, et davantage qu'une prise de son stéréophonique classique. Ce qui rend le son virtuel d'autant plus réaliste et plausible. Grâce au son 3D, le spectateur de *First Life* peut déambuler dans l'espace « réel » en restant complètement immergé dans l'environnement sonore subjectif de son avatar.

Enfin, et c'est un cran supplémentaire dans le trouble organisé entre fiction et réalité, certains personnages se matérialisent dans l'espace « réel », ils font le chemin inverse de celui du spectateur et sortent de l'écran. Des comédiens interviennent en live et prennent à partie le spectateur qui ne sait plus s'il est censé jouer le rôle de son avatar, et donc répondre au comédien, ou bien rester à sa place de regardeur. L'espace réel coïncide avec l'espace de la fiction, ce qui bouscule encore davantage cette assignation ambiguë du spectateur entre personnage et regardeur.

First Life ne met pas pour autant le spectateur en situation de représentation vis-à-vis des autres spectateurs, et lui laisse la possibilité de s'impliquer plus ou moins sans que le fil de l'histoire ne soit rompu. Le dispositif étant pensé pour un seul spectateur, chacun peut ajuster son niveau d'engagement en fonction de ce qu'il se sent prêt à faire, se fiant à son curseur intime de lâcher-prise plutôt qu'à la manière dont le regard des autres spectateurs pourrait le contraindre. Même l'intervention *live* de comédiens qui l'interpellent et s'adressent au spectateur directement, si elle le bouscule dans sa posture de regardeur, ne conduit pas nécessairement à un échange. C'est le propre de l'entre-deux créé par l'effet de trouble entre fiction et réalité. C'est aussi un signe de cette convention spectatorielle classique dite du « quatrième mur » que, malgré tout, les spectateurs ont l'habitude d'observer. Signe aussi de la distance critique et esthétique qu'ils conservent en ne cédant pas tout à fait au contrôle et à la force de suggestion du dispositif immersif.

bit.ly/2yWfVli

bit.ly/2jHVQxE



First Life
Ici-Même

Théâtre Paris-Villette, 2016

© Ici-Même



First Life
Ici-Même

Fontenay-sous-bois, 2015

© Arthur Milleville



First Life
Ici-Même

Fontenay-sous-bois, 2015

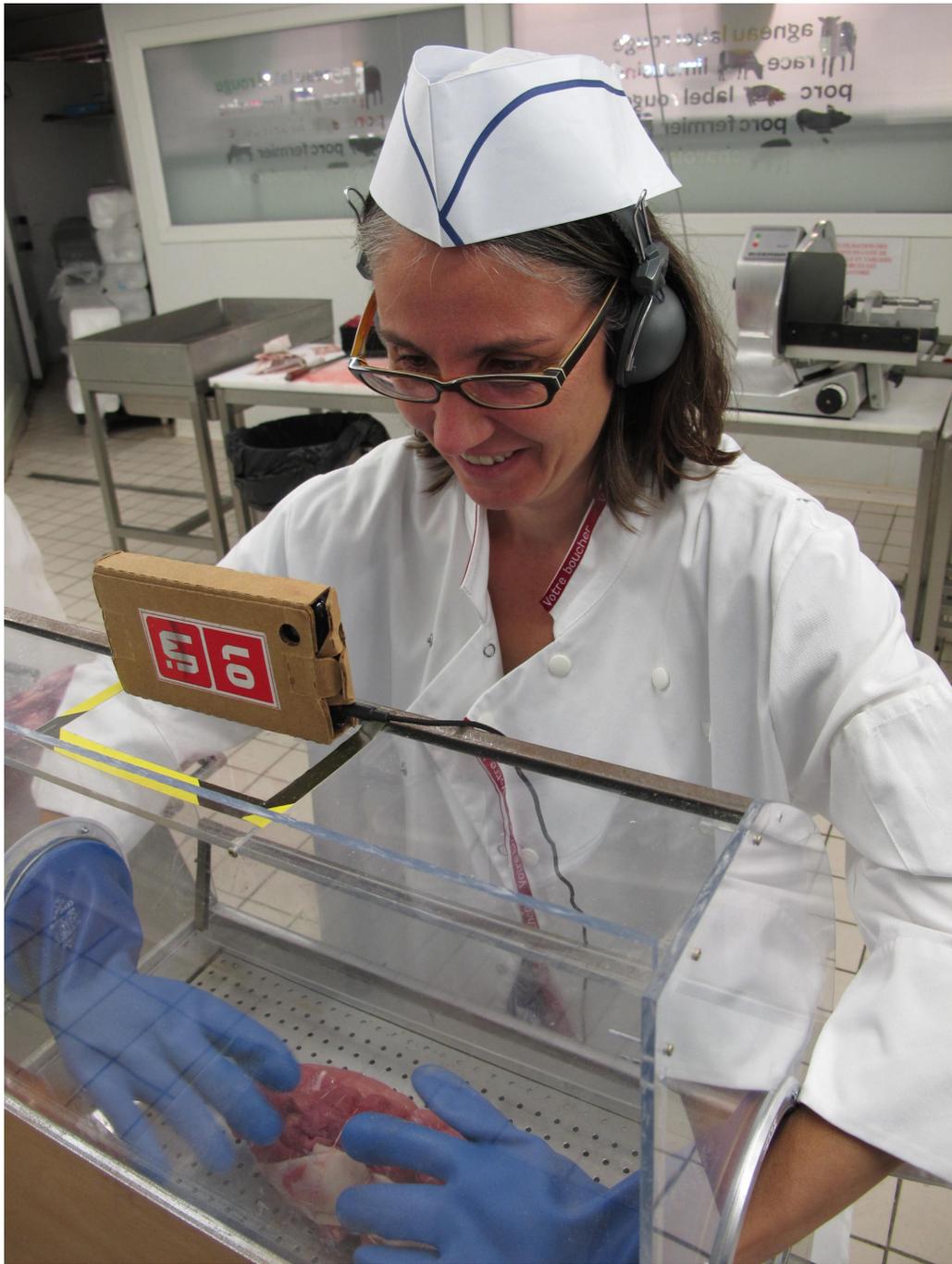
© Arthur Milleville



First Life
Ici-Même

Montbéliard, 2014

© Ici-Même



First Life
Ici-Même

Actoral (Marseille Provence 2013), 2013

© Raphaël Joffrin



First Life
Ici-Même

Fontenay-sous-bois, 2015

© Ici-Même



First Life
Ici-Même

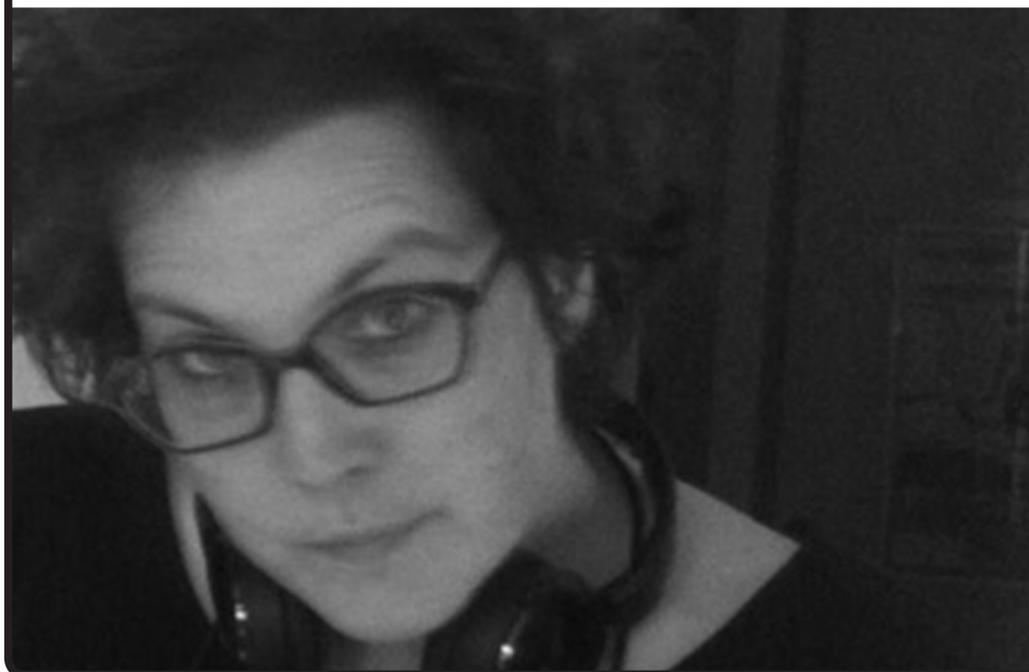
Théâtre Brétigny, 2016

© Ici-Même



Regarder la vidéo ici: bit.ly/2keVJtr

BIOGRAPHIE
Samantha Maurin



Musicienne et ingénieure du son de formation, Samantha Maurin a travaillé une dizaine d'années comme technicienne et assistante d'édition à Radio France et RFI. Elle a réalisé tout ou partie des bandes sonores d'une dizaine de films de fiction et documentaires. Auteure et réalisatrice de pièces radiophoniques et d'un premier film documentaire, son parcours l'a, par la suite, menée à une carrière de chargée de communication auprès de plusieurs ONG. Elle a récemment coordonné pour Médecins Sans Frontières la création de *In Between Wars*, installation sonore immersive présentée à Paris, Dubaï, Doha et Amman entre 2015 et 2017. Collaboratrice de la compagnie Ici-Même [Paris] en 2017, Samantha Maurin vient d'achever un mémoire de recherche explorant l'écriture de la perception dans les dispositifs immersifs, sur la base de l'étude du cas de *First Life*, dans le cadre du master *Projets culturels dans l'espace public* à l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.

Photo : © Céline Jani

CHANTIERS

Ex Pristina, Territoire X

Rron Gjinojci

Le convoi de voitures est prêt. Le soleil est presque couché, c'est le moment du départ. Les dernières instructions de sécurité passent sur une fréquence radio spéciale. La première voiture démarre, les autres voitures suivent. Nous sommes sur le point de découvrir un univers parallèle. Alors que le convoi roule vers ce centre-ville que l'on connaît par cœur, l'expérience semble différente, cette fois-ci. On découvre de nouveaux lieux, non pas physiquement, mais grâce à un regard nouveau.

Construction destructrice de Pristina – une brève histoire de l'atomisation de la ville

Les nouvelles constructions peuvent aussi être destructrices, Pristina en a fait les frais après la guerre en 1999. Le processus semblait normal : les personnes qui se sont retrouvées à la rue suite aux destructions causées par la guerre ont migré vers la capitale, où il était possible de trouver ou de construire des refuges. Mais la manière dont ces personnes s'y sont installées était chaotique. Ainsi, Pristina est aujourd'hui connue comme la capitale des Balkans contenant le plus grand nombre de constructions illégales,⁰⁹ elles sont à ce jour estimées à quarante mille.

09. bit.ly/2Aeytlm

Comment en est-on arrivé là ? Le Kosovo faisait partie de l'ex-Yougoslavie, pays socialiste plutôt connu pour sa qualité de vie élevée. Ce qui était considéré à l'origine comme public – espaces publics, entreprises publiques, institutions publiques, parcs, rues, etc... – possédait un « statut particulier » dans l'esprit des gens. Ces espaces publics étaient au service du peuple et étaient bien entretenus.

La guerre avec la Serbie (1998-1999) n'était pas seulement une guerre ethnique ou de libération de la répression, il s'agissait également d'une lutte des classes soutenue par des positions idéologiques spécifiques. Après la guerre, des habitants de Pristina ont perdu leur droit à la ville, sous prétexte qu'ils ne s'étaient pas engagés directement dans la guerre de libération.¹⁰

Des années plus tard, la communauté internationale a permis l'ouverture du processus de privatisation. Toutes les entreprises, indépendamment de leur fonction et du profit qu'elles pouvaient potentiellement générer, ont été privatisées de force. Ce processus a séparé le public (citoyens) de ce qui était public (objets). Le discours public était alors dominé par une idéologie qui voyait la démocratie et la liberté comme nécessairement liées à la privatisation. Le postulat de base a été posé de façon conditionnelle : si nous voulons la liberté et la démocratie, nous devons appliquer les règles du capitalisme – et pour commencer, la privatisation.

10. La Guerre du Kosovo ne s'est pas étendue jusqu'aux zones urbaines du pays, car les guérillas étaient principalement actives dans les montagnes et les villages. À quelques exceptions près, les résidents des centres urbains tels que Pristina n'étaient pas impliqués dans les conflits entre forces armées. À la fin du conflit, les résistants ont été glorifiés par le discours public. En partant du principe que les habitants de Pristina ne se sont pas engagés directement dans les combats, ils ne faisaient pas partie de ces personnes honorées. Ils étaient même considérés comme des lâches, et n'étaient dès lors pas pris en compte dans les politiques gouvernementales, même au niveau local.

Le processus de privatisation a privé les citoyens de ce qui était autrefois public.

Le processus de privatisation a ainsi privé les citoyens de ce qui était autrefois public. Les entrées des bâtiments communaux, les parcs et les rues sont devenus des no-man's land dont plus personne ne s'occupait. Comme si ces endroits allaient de toute façon bientôt être privatisés également. Durant ce processus, les espaces publics ont été détruits et remplacés par de nombreuses constructions illégales ne tenant compte d'aucune règle urbanistique. Nous avons été témoins de la façon dont ces constructions ont littéralement détruit la ville et son identité, alors que nous, résidents, vivions comme des extra-terrestres dans notre propre ville — comme des atomes déconnectés.

L'anonymat comme condition préalable à la création artistique

Les artistes ont toujours été très actifs au Kosovo, particulièrement après la guerre. Ils intervenaient de différentes manières dans ce qui était supposé être « l'espace public ». Cependant, dans une petite ville d'environ deux cent mille habitants dans laquelle tout le monde se connaît, le travail et l'inspiration artistiques ne sont pas forcément faciles à trouver. Cela a pris près de quinze ans avant qu'un festival comme HAPU¹¹ puisse exister à Pristina.

¹¹. En Albanais, *Hapu* signifie "ouvrir", mais HA et PU sont aussi les deux premières syllabes des mots « HApësirë PUblike » (espace public).

La troisième édition de HAPU, qui a eu lieu en juillet 2017, a été lancée avec la performance *X-TERR*. Le titre est une abréviation de *X territory* (territoire indéfini), expression qui décrit bien le statut paradoxal du Kosovo à l'international puisqu'il est reconnu par la majorité des pays dans le monde, mais pas encore par les Nations Unies — institution dont font pourtant partie ces mêmes pays. Ce paradoxe fait du Kosovo un *X-TERR*.

La performance *X-TERR* faisait traverser la ville de Pristina par un convoi de voitures. Il démarrait son voyage au parking de la Bibliothèque nationale au coucher du soleil. Il y avait tout juste assez de lumière pour pouvoir voir les installations, et en même temps suffisamment d'obscurité pour profiter des effets de lumière.

X-TERR était annoncé comme « une proposition artistique transformant un territoire connu à explorer lors d'un trajet en voiture. » Le public était invité à vivre ce trajet au moyen d'une installation audio-visuelle branchée sur le système radio de la voiture. En se déplaçant dans ce territoire physique et virtuel marqué par la présence d'objets galvanisés, une voiture et ses douze mètres carrés se transformait soudain en métaphore ; des roues pour la liberté individuelle tout en faisant partie d'une liberté collective.

Dans les années 1990, la voiture représentait une forme de liberté conditionnelle pour les familles.

Le nom *X-TERR* se base aussi sur le code international du Kosovo, XK. Le X désigne l'inconnu, le neutre, l'irrésolu et le temporaire, alors que TERR désigne le territoire. Il s'inspire d'histoires de citoyens kosovars dans les années 1990, une époque pendant laquelle la voiture représentait une forme de liberté conditionnelle pour les familles.

« Mesdames et Messieurs, chers visiteurs, bienvenue à X-TERR! Nous vous remercions de votre visite sur notre territoire. Avant d'entrer dans X-TERR, nous allons effectuer un contrôle de routine pour vérifier la sûreté de votre véhicule », annonce une voix d'homme à la radio.

« Galvanisation » – masquer la laideur et appel à l'action

En voyageant en voiture à travers X-TERR, un processus de *galvanisation* prend place, petit à petit. La ville a dynamisé aussi bien les gens que les lieux observés à travers les fenêtres de la voiture, pendant qu'une voix à la radio parle de souvenirs d'enfance. On se sent dans une « Pristina parallèle », une Pristina galvanisée et brillante.

Pristina peut seulement être « sauvée » si elle est recouverte d'une couche brillante.

La galvanisation est un processus qui permet de recouvrir les métaux rouillés, détruits. Si l'on utilise ce principe de manière urbanistique, Pristina a été détruite, et peut seulement être « sauvée » si elle est recouverte d'une couche brillante, ce à quoi aspirait tellement la société Kosovare de l'après-guerre. Mais galvaniser signifie aussi mobiliser des gens, ce qui n'est pas une tâche facile dans une ville comme Pristina. L'atomisation de la ville due à la prépondérance du privé sur le public rend cela presque impossible. Pourtant, Pristina continue d'accueillir des centaines de petites manifestations et performances artistiques tout au long de l'année, même si ces manifestations contre le régime étaient beaucoup plus importantes avant la guerre.

Danse Macabre

Le voyage en convoi X-TERR touche à sa fin. Plusieurs personnes « galvanisées » courent à travers les rues, rappelant ces manifestations pour lesquelles la ville est connue. Un brancard galvanisé est brandi dans les airs tandis que des « policiers » galvanisés vérifient nos visages avec leurs lampes-torches. En fond sonore, la *Danse Macabre* de Camille Saint-Saëns passe à la radio. La *Danse Macabre* est une danse qui nous unit tous, puisque la mort est universelle. Mais la mort rend aussi une nouvelle vie possible.

Ce qui s'est passé à Pristina a véritablement tué son identité, mais une identité nouvelle est sur le point de naître. Une ville brillante avec des lumières scintillantes et une architecture étrange, libre de toute réglementation urbanistique, avec une identité indescriptible, inconnue, X, un territoire X jusqu'à ce que le processus de (dé)construction cesse.

Traduit de l'anglais par Mathilde Florica.

bit.ly/2C7CHfN

bit.ly/2BHj41l



X-TERR

Dukagjin Podrimaj et Florent Mehmeti/Teatri ODA

Festival HAPU

Pristina, 2017

© Rahman Osmani



X-TERR

Dukagjin Podrimaj et Florent Mehmeti/Teatri ODA

Festival HAPU

Pristina, 2017

© Rahman Osmani



X-TERR
Dukagjin Podrimaj et Florent Mehmeti/Teatri ODA

Festival HAPU

Pristina, 2017

© Rahman Osmani



X-TERR
Dukagjin Podrimaj et Florent Mehmeti/Teatri ODA

Festival HAPU

Pristina, 2017

© Rrahman Osmani



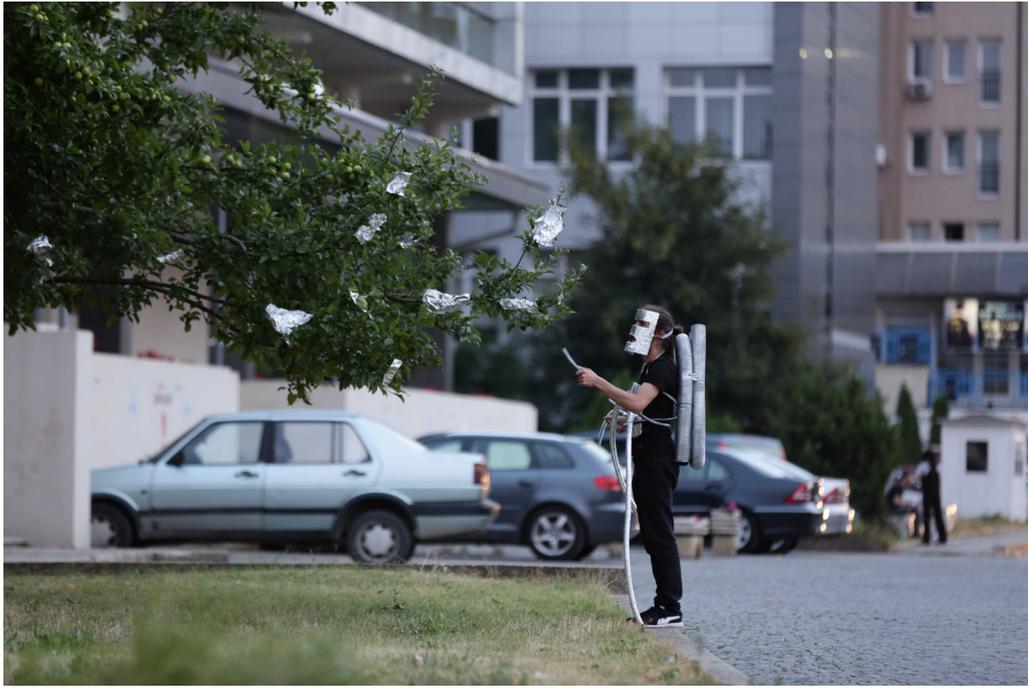
X-TERR

Dukagjin Podrimaj et Florent Mehmeti/Teatri ODA

Festival HAPU

Pristina, 2017

© Rahman Osmani

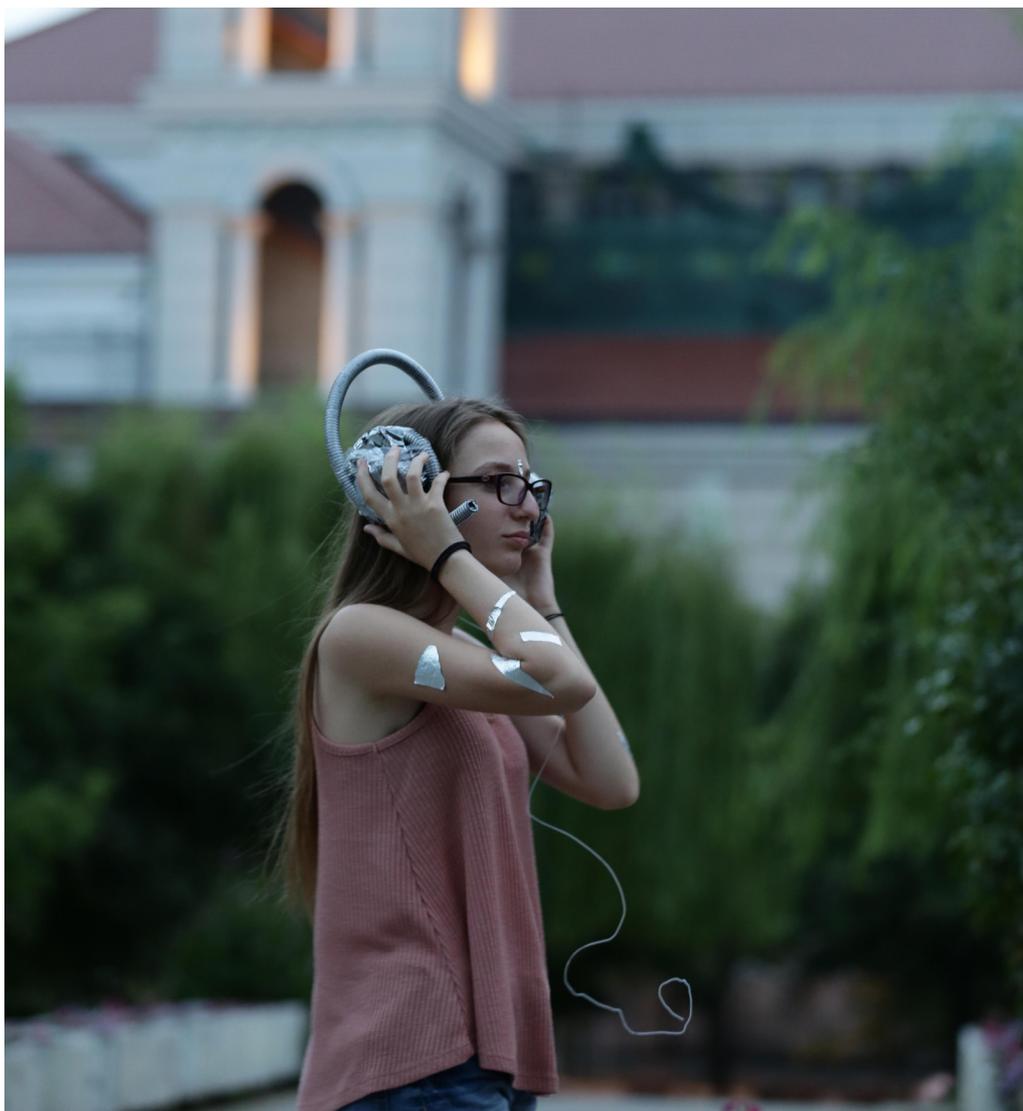


X-TERR
Dukagjin Podrimaj et Florent Mehmeti/Teatri ODA

Festival HAPU

Pristina, 2017

© Rahman Osmani



X-TERR
Dukagjin Podrimaj et Florent Mehmeti/Teatri ODA

Festival HAPU

Pristina, 2017

© Rahman Osmani



X-TERR
Dukagjin Podrimaj et Florent Mehmeti/Teatri ODA

Festival HAPU

Pristina, 2017

© Rahman Osmani



X-TERR
Dukagjin Podrimaj et Florent Mehmeti/Teatri ODA

Festival HAPU

Pristina, 2017

© Rrahman Osmani

BIOGRAPHIE
Rron Gjinovci



Rron Gjinovci est le co-fondateur et directeur actuel de l'ORCA – l'organisation pour l'optimisation de l'éducation à Pristina. Actuellement étudiant en philosophie, il est également membre de l'Association des Philosophes du Kosovo ainsi qu'activiste au sein de la société civile kosovare. Il a commencé en 2010 en tant que co-fondateur du mouvement étudiant SKV qui luttait contre la corruption au sein de l'Université de Pristina. Jusqu'en 2012, il a fait partie du Mouvement d'auto-détermination (*Levizja Vetevendosje*). Rron est également bénévole au sein de l'ONG « *The Ideas Partnership* » et a été journaliste d'investigation pour BIRN Kosovo (*Balkan Investigative Reporting Network*). En 2016 il a enquêté sur la corruption académique, révélant des cas de violations graves des principes d'intégrité universitaire. Il a écrit de nombreux articles pour plusieurs médias du Kosovo et de la région, tels que *Prishtina Insight*, *Balkan Insight*, *Bilten* (Croatie), *Zeri* et *Koha Ditore*.

Photo: © Fidan Mahmenti.

VOISINAGES

Biela noc (Nuit blanche) à Košice**En phase avec les projets numériques****Ivana Rusnáková**

Quand Zuzana Pacáková est rentrée en Slovaquie en 2009, après ses études en France, elle a joué avec l'idée de créer un festival d'art contemporain, qui manquait dans sa ville natale, Košice. Inspirée par la Nuit blanche à Paris, pleine de détermination et d'enthousiasme, elle a décidé de s'engager dans ce cycle annuel envoûtant, et a apporté au public slovaque le désormais reconnu et populaire festival d'art contemporain Biela noc.

Voir de l'art dans l'espace public, mais aussi apprécier autrement les moments de tous les jours.

Les débuts de l'organisation, exigeants et éprouvants pour les organisateurs, se sont vite transformés en enthousiasme et intérêt du public et des médias, et Biela noc est devenu le festival d'art contemporain le plus fréquenté du pays, organisé chaque année à Košice, et depuis 2015 également dans la capitale, Bratislava. Les buts principaux du festival ont depuis lors été de promouvoir et de diffuser l'art, de stimuler l'intérêt du public, ainsi que de faire découvrir des lieux non conventionnels, ou de présenter les lieux connus dans une nouvel éclairage, en proposant une promenade magique dans la ville pendant toute une nuit. Biela noc voit défiler chaque année plus de deux cent mille visiteurs dans les rues. Ils viennent voir de l'art dans l'espace public, mais aussi découvrir et apprécier autrement les moments de tous les jours.

De l'art pour tous

Dès la première année du festival en 2009, Biela noc est devenu un festival d'art touchant le grand public, avec ses deux cent mille visiteurs chaque année, habités d'un désir immense d'y participer, d'en faire partie, et de découverte. Pour répondre à ces attentes des visiteurs, les organisateurs ont la volonté de présenter chaque année des œuvres numériques inspirantes, visuellement attrayantes, avec un haut degré d'interactivité. Le festival offre également l'opportunité de confronter le travail des artistes au regard critique constructif de visiteurs profanes ou professionnels – comme ce fut le cas pour l'œuvre *FireWorks with me* en 2014. La coopération de deux jeunes gens de Košice, la graphiste Zana Petrovičová et le programmeur Ondrej Makši, a donné lieu à un des moments forts de cette édition. Avec l'aide d'une société informatique locale, ils ont créé une projection interactive, un jeu digital pour le spectateur, projeté sur un grand écran, stratégiquement placé dans la partie historique de la ville où chaque année se tiennent les célébrations de nouvel an, avec de vrais feux d'artifice. *FireWorks with me* a permis aux spectateurs de faire l'expérience d'un feu d'artifice digital, dont le design abstrait ou géométrique était contrôlé par des smartphones. Une application assez simple permettait

de saisir un texte court ou un message, qui était ensuite affiché sur l'écran, déclenchant une onde colorée visuelle et sonore, reflétant l'intention de son auteur. Il n'a pas fallu longtemps aux participants pour comprendre comment la technologie de l'application interagissait avec l'œuvre. Malgré l'utilisation individuelle des appareils portables, une camaraderie palpable était perceptible, soulignant la force et l'importance de l'individu au sein du collectif, les visiteurs se montrant capables de passer des heures à interagir les uns avec les autres.

Artistes du monde slovaque

En 2016, une suite fut donnée à l'intérêt du public pour l'utilisation des technologies, leur interconnexion et leurs applications artistiques. Le projet *Level* de Monika et Bohuš Kubinský en fut un exemple convaincant – et slovaque. Une installation spatiale placée au sous-sol du Musée de la Slovaquie de l'Est, faite de quelques sphères en béton armé, datant de l'époque de la deuxième guerre mondiale, formait le squelette matériel de l'œuvre, doté d'une charge artistique et émotionnelle particulière. Cette matrice était complétée par une technologie de réalité augmentée (RA) qui permettait au public de renforcer le vécu de l'expérience artistique. Elle mettait en évidence la beauté naturelle sculpturale de ces simples sphères, et fournissait par ailleurs le contexte historique, qui aurait pu disparaître avec le placement de ces objets « non artistiques » dans le musée. La technologie présente dans les tablettes mises à leur disposition donnait aux visiteurs l'occasion de « soulever » les sphères, un individu ayant ainsi la possibilité de les voir léviter au-dessus de soi de différentes manières, et d'interpréter l'œuvre autrement.

Changement de perspective

Un des plus récents projets slovaques liant art et technologies fut *Perspektíva* (Perspective) de Braňo Bednár, un membre du groupe de Košice Showmedia, présenté lors de Biela noc 2017. L'œuvre, précisément située sur un pont de Zuckerman, un quartier résidentiel près du Danube, consistait en formes géométriques régulièrement ordonnées – des carrés formés de tubes lumineux préprogrammés, répondant aux données introduites dans une application pour téléphone portable. Le projet, monumental, pouvait être maîtrisé et varier en luminosité selon la fantaisie et les souhaits du spectateur, qui provoquait à un moment un changement de la perspective, renforcé par l'intensité et la fréquence de changement des couleurs. Bien que ludique, le projet ne cédait en rien sur son exigence artistique.

Une opportunité pour les jeunes

Biela noc offre chaque année aux artistes déjà établis la possibilité de présenter des projets innovants, mais s'ouvre aussi à ceux qui débutent, qui arrivent avec une approche souvent plus progressiste, plus inventive, peut-être pas complètement élaborée techniquement mais

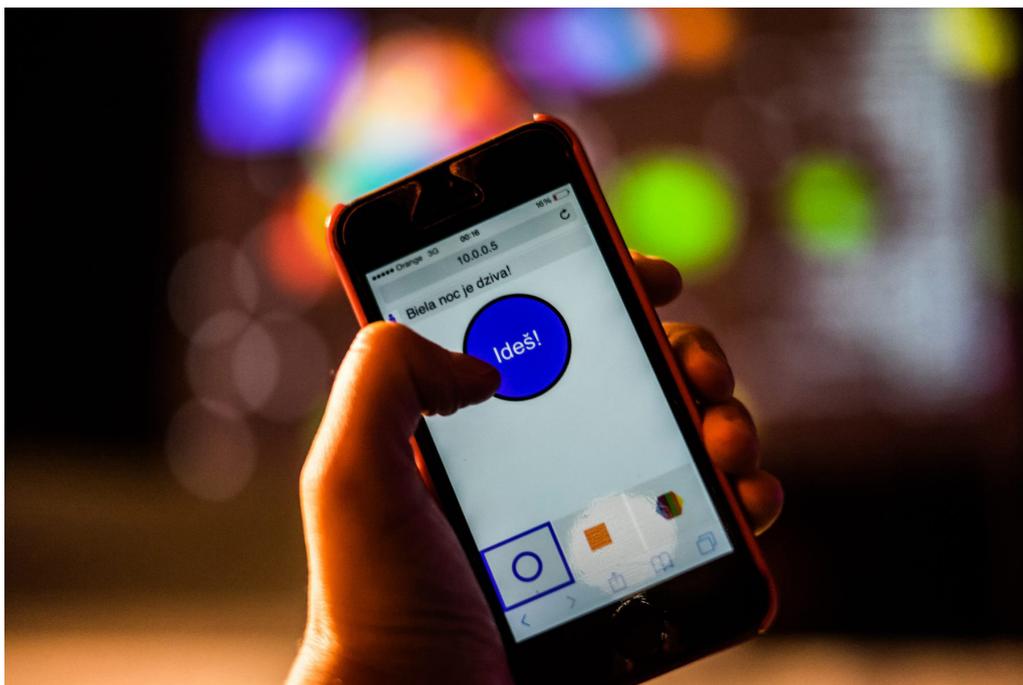
fraîche et « positivement agressive ». C'était par exemple le cas du projet *BIOS*, du jeune artiste conceptuel Michal Mitra, créé avec la coopération curatoriale du collectif VUNU. Une installation *in situ* interactive, jonglant entre *biohacking*, arts numériques et philosophie DIY, connectant technologies et plantes d'intérieur par un élément unificateur –; la corporalité de l'homme dans la forme d'interactivité/échange la plus naturelle, celle de l'intention et du toucher. Le concept du projet repose sur les similarités de base entre plantes et système informatique, qui au premier abord peuvent sembler non compatibles et non comparables: « Le monde des plantes est un système primitif d'entrées (inputs) et de sorties (outputs), où les entrées sont généralement la lumière et l'eau, et la sortie une croissance physique. Le monde des ordinateurs est un méta-système d'entrées et de sorties, où les entrées sont des zéros et des uns, et les sorties sont des zéros et des uns, généralement configurés de manière plus sophistiquée. BIOS signifie « Basic Input-Output System », ou système de base d'entrées et de sorties. Les plantes peuvent être considérées comme des BIOS. Un logiciel qui démarre un ordinateur est également un BIOS. Dès lors, les plantes peuvent-elles démarrer les ordinateurs?... La logique des assertions fausses mène soit à l'erreur, soit à l'art. » Le BIOS de Mitra représentait tant conceptuellement que physiquement un travail complexe, soulignant le continuum et l'interconnexion existants entre les hommes, la flore et les technologies. L'interactivité de l'œuvre passait par l'utilisation d'un ruban électronique conducteur collé sur la vitrine d'un magasin. L'installation placée derrière la vitrine réagissait directement au toucher de la personne, par la lumière et le son.

La logique des assertions fausses mène soit à l'erreur, soit à l'art.

Bien que l'on puisse considérer le festival Biela noc comme relativement jeune, il suit de près les tendances mondiales de l'art digital. Dans ce domaine qui a de plus en plus les faveurs du public, le festival invite des artistes locaux, mais aussi de grands noms de la scène internationale. Biela noc est un événement unique en Slovaquie, et certainement un des facteurs grâce auxquels la ville de Košice a récemment pu être désignée par l'Unesco « Ville créative » des arts numériques.

bit.ly/2BqGveR

bit.ly/2Bt1EoA

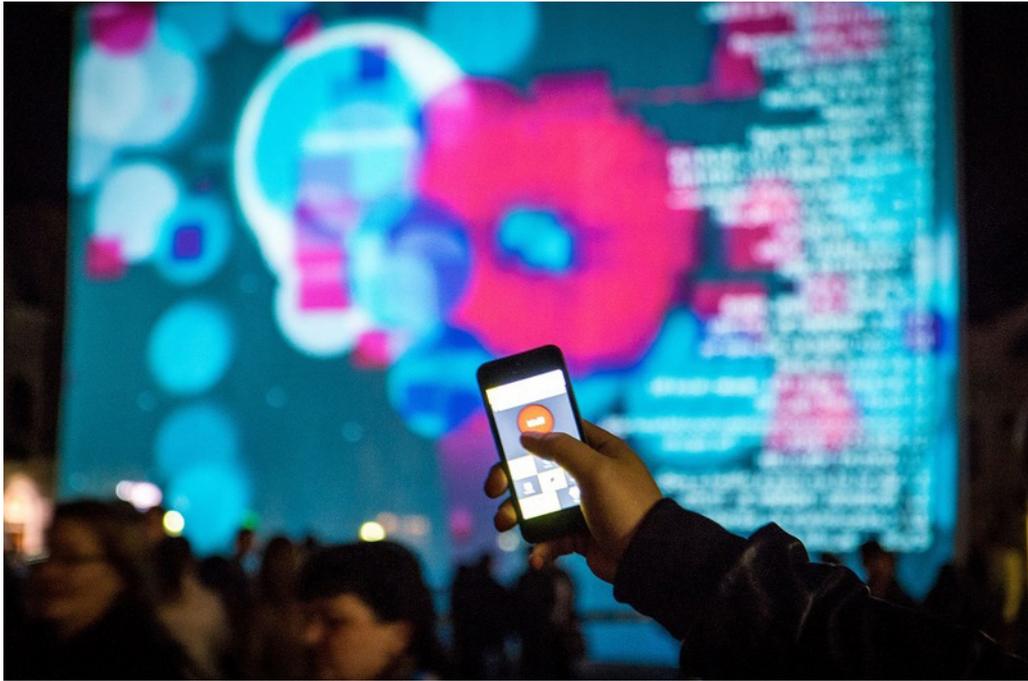


Fireworks with Me
Zana Petrovičová et Ondrej Makši

Biela noc

Košice, 2014

© RR



Fireworks with Me
Zana Petrovičová et Ondrej Makši

Biela noc

Košice, 2014

© RR



Level
Monika et Bohuš Kubinskí

Biela noc

Košice, 2016

© Peter Varga

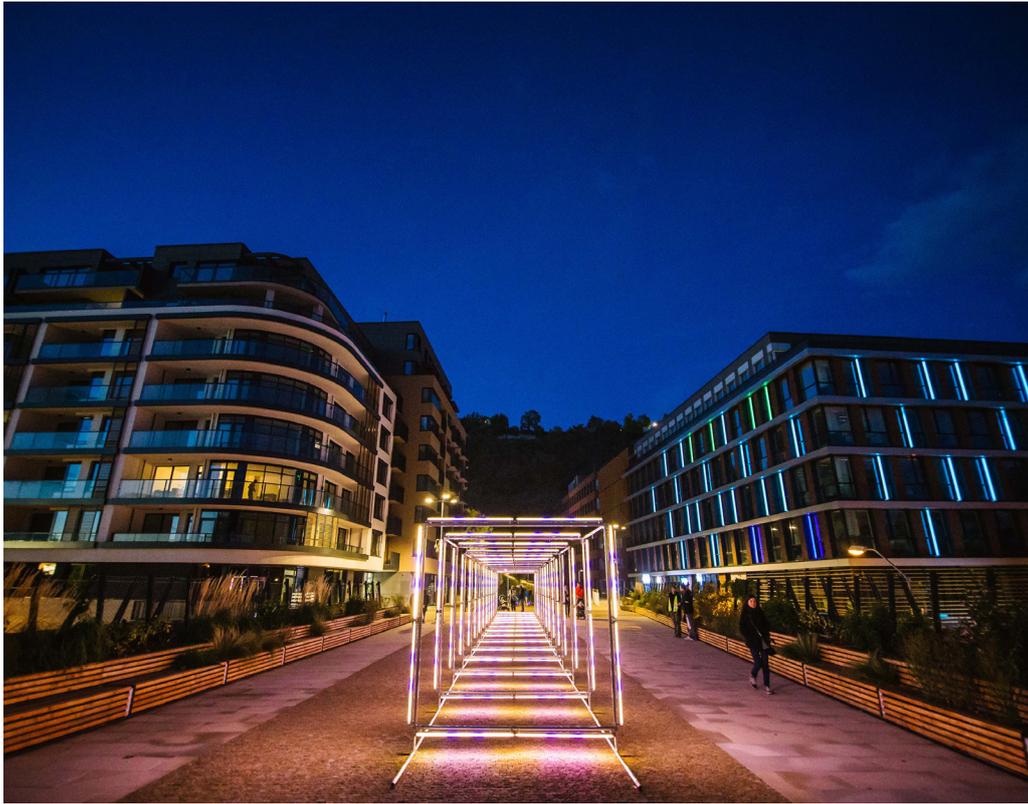


Level
Monika et Bohuš Kubinskí

Biela noc

Košice, 2016

© Peter Varga



Perspektiva

Braňo Bednár / Showmedia

Biela noc

Bratislava, 2017

© Marko Erd



Perspektiva
Braňo Bednár / Showmedia

Biela noc

Bratislava, 2017

© Marko Erd



BIOS
Michal Mitro

Biela noc
Košice, 2017

© Marko Erd



BIOS
Michal Mitro

Biela noc

Košice, 2017

© Marko Erd

BIOGRAPHIE
Ivana Rusnáková



Ivana est productrice, artiste et grande amatrice de théâtre et de danse contemporaine. Elle termine actuellement son Master au Département d'études britanniques et américaines à Košice, en Slovaquie, avec un focus sur les littératures et la culture anglophone. Arrivée à Košice en 2013 au moment où la ville était Capitale européenne de la Culture, elle a vécu de près cette importante transformation culturelle de la ville. En tant que membre actif du collectif de danse Heeb.she (2013-2015), puis en solo, elle a joué et a collaboré dans de nombreux projets locaux et internationaux dans l'espace public ainsi que sur scène. Depuis 2016, elle travaille à la production de Biela Noc / White Night Festival, de DAAVS (Rencontres sur l'audio-visuel actuel) organisées par le collectif VUNU, et a récemment rejoint l'équipe de Na Perone theatre.

Photo: © Píkn.

Klaxon
(quand l'art vit en ville)

Directeur de la publication: Benoit Vreux

Rédacteur en chef: Antoine Pickels

Secrétaire de rédaction: Charlotte David

Réalisation graphique et interactive: Jennifer Larran

Maquette originale: Émeline Brulé

Traductions: Flore Herman, Mathilde Florica (anglais)

Production: Cifas (Centre international de formation en arts du spectacle)

Avec l'aide du Service public francophone bruxellois et de la Fédération Wallonie-Bruxelles

Le Cifas est membre d'IN SITU, la plateforme européenne pour la création artistique en espace public, co-financée par le programme Europe créative de l'Union Européenne.

Ont collaboré à ce numéro:

Mary Brennan, Dustin Harvey, Rron Gjinoçvi, Samantha Maurin, Antoine Pickels, Olivier Razac, Ivana Rusnáková, Benoit Vreux.

Crédits photographiques, sonores et vidéographiques:

Olivier Razac: Nada Zganc. *Blast Theory:* Blast Theory, Asbjørn Sand. *Mary Brennan:* Nikki Milican. *Landline:* Colleen MacIsaac, Mel Hattie, Millefiore Clarkes. Vidéo *Landline:* Millefiore Clarkes. *Dustin Harvey:* Mel Hattie. *Adrienne Wong:* Matt Reznik. *First Life:* Ici-Même, Arthur Milleville, Raphaël Joffrin. Vidéo *First Life:* Terence Meunier. *Samantha Maurin:* Céline Jani. *X-TERR:* Rahman Osmani. *Rron Gjinoçvi:* Fidan Mahmenti. *Biela noc:* Peter Varga, Marko Erd. *Ivana Rusnáková:* Píkn.

Éditeur responsable: Benoit Vreux, Cifas asbl, 46 rue de Flandre, 1000 Bruxelles.

ISSN: 2295-5585

IN SITU est la plateforme européenne pour la création artistique en espace public. Depuis 2003, elle a accompagné plus de deux cent artistes travaillant hors des lieux conventionnels et contribuant à la transformation de nos territoires. IN SITU est un écosystème connectant une nouvelle génération d'artistes avec des publics, des programmeurs et des acteurs-clefs des évolutions économiques, politiques et sociales à travers l'Europe. IN SITU développe une écologie de la création basée sur des ateliers et laboratoires artistiques transnationaux, des résidences européennes et internationales, et des mentorats collectifs pour des projets artistiques pilotes. IN SITU conçoit également des séances de conseil et d'expertise auprès de villes européennes, des modules de formation en ligne (MOOC) et un Think Tank dédié à la création artistique en espace public.

IN SITU est piloté par Lieux publics, pôle européen et centre national pour la création artistique en espace public (France), et fédère vingt partenaires de douze pays : Artopolis Association / PLACCC Festival (Hongrie), Atelier 231 / Festival Viva Cité (France), CIFAS (Belgique), Čtyři dny / 4+4 Days in Motion (République Tchèque), FAI-AR (France), Freedom Festival (Royaume-Uni), Kimmel Center (Etats-Unis d'Amérique), Metropolis (Danemark), La Paperie (France), La Strada Graz (Autriche), Les Tombées de la Nuit (France), Lieux publics (France), Norfolk & Norwich Festival (Royaume-Uni), Teatri ODA (Kosovo), Theater op de Markt (Belgique), On the Move (Belgique), Østfold kulturutvikling (Norvège), Oerol Festival (Pays-Bas), Terni Festival (Italie), UZ Arts (Royaume-Uni).

IN SITU ACT 2016 - 2020 est cofinancé par le programme Europe Créative de l'Union européenne.

Cette publication n'engage que ses auteurs et la Commission ne saurait être tenue pour responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.



Co-funded by the
Creative Europe Programme
of the European Union