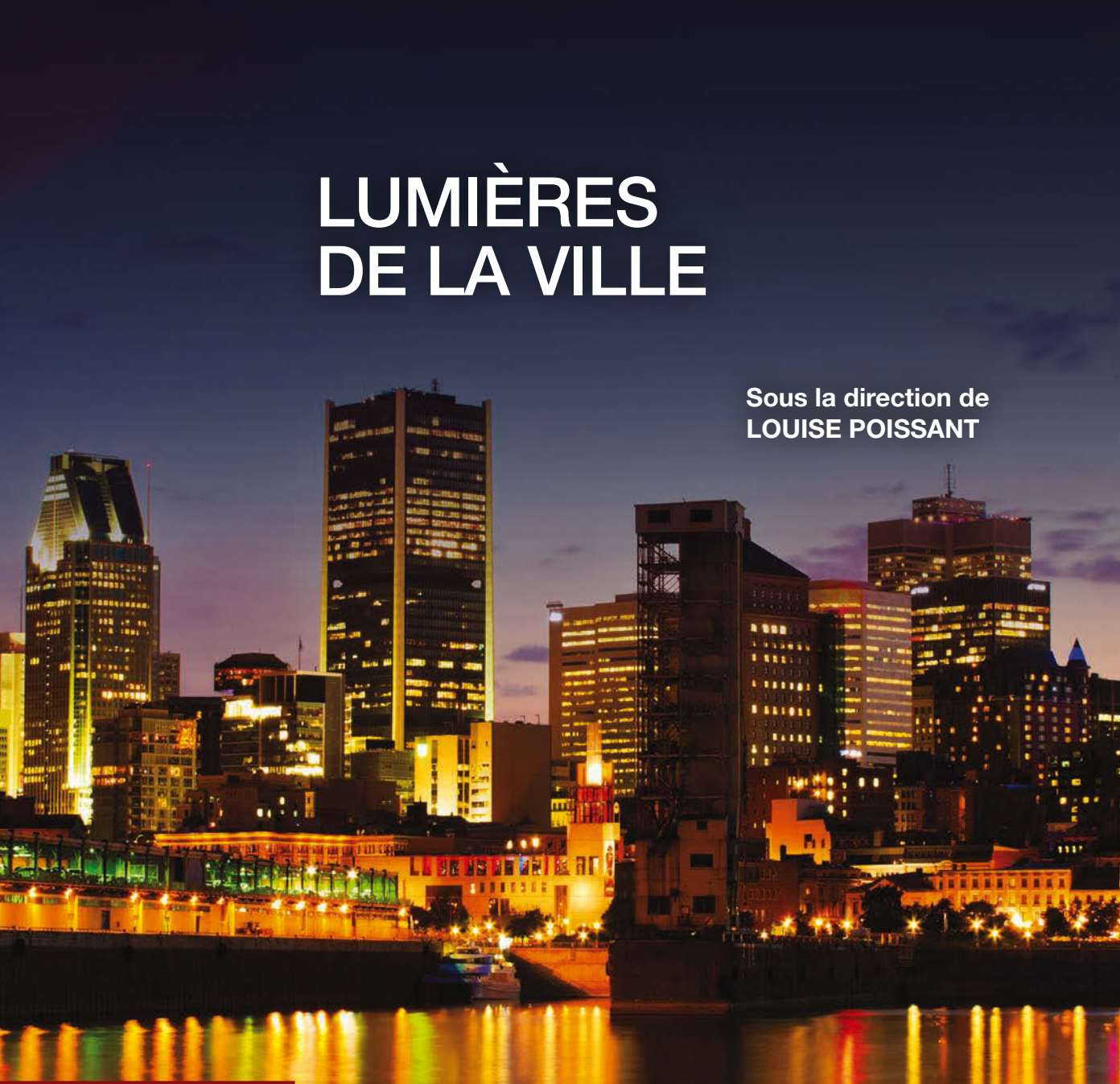
LUMIÈRES DE LA VILLE

Sous la direction de
LOUISE POISSANT



COLLECTION

ESTHÉTIQUE

Presses de l'Université du Québec

LUMIÈRES DE LA VILLE

Membre de L'ASSOCIATION NATIONALE DES ÉDITEURS DE LIVRES

Presses de l'Université du Québec
Le Delta I, 2875, boulevard Laurier, bureau 450, Québec (Québec) G1V 2M2
Téléphone : 418 657-4399 *Télécopieur :* 418 657-2096
Courriel : puq@puq.ca *Internet :* www.puq.ca

Diffusion / Distribution :

Canada Prologue inc., 1650, boulevard Lionel-Bertrand, Boisbriand (Québec) J7H 1N7
Tél. : 450 434-0306 / 1 800 363-2864

France et Belgique Sofédis, 11, rue Soufflot, 75005 Paris, France – Tél. : 01 53 10 25 25
Sodis, 128, avenue du Maréchal de Lattre de Tassigny, 77403 Lagny, France – Tél. : 01 60 07 82 99

Suisse Servidis SA, Chemin des Chalets 7, 1279 Chavannes-de-Bogis, Suisse – Tél. : 022 960.95.25

Diffusion / Distribution (ouvrages anglophones) :

Independent Publishers Group, 814 N. Franklin Street, Chicago, IL 60610 – Tel. : (800) 888-4741

DANGER LE PHOTOCOPILLAGE TUE LE LIVRE

La Loi sur le droit d'auteur interdit la reproduction des œuvres sans autorisation des titulaires de droits. Or, la photocopie non autorisée – le « photocopillage » – s'est généralisée, provoquant une baisse des ventes de livres et compromettant la rédaction et la production de nouveaux ouvrages par des professionnels. L'objet du logo apparaissant ci-contre est d'alerter le lecteur sur la menace que représente pour l'avenir de l'écrit le développement massif du « photocopillage ».

LUMIÈRES DE LA VILLE

Sous la direction de
LOUISE POISSANT

Presses
de l'Université
du Québec

Catalogage avant publication de Bibliothèque et Archives nationales du Québec et Bibliothèque et Archives Canada

Lumières de la ville / sous la direction de Louise Poissant.

(Esthétique)
Comprend des références bibliographiques.
Publié en formats imprimé(s) et électronique(s).
Textes en français et en anglais.

ISBN 978-2-7605-4808-4
ISBN 978-2-7605-4809-1 (PDF)
ISBN 978-2-7605-4810-7 (EPUB)

1. Art de la lumière. 2. Installations (Art). 3. Espaces d'art public.
I. Poissant, Louise, 1952- , éditeur intellectuel. II. Collection : Collection Esthétique.

N6498.L54L85 2018 709.05 C2018-940240-7F
C2018-940241-5F

Bibliothèque et Archives nationales du Québec and Library and Archives Canada cataloguing in publication

Lumières de la ville / sous la direction de Louise Poissant.

(Esthétique)
Includes bibliographical references.
Issued in print and electronic format.
Text in English and French.

ISBN 978-2-7605-4808-4
ISBN 978-2-7605-4809-1 (PDF)
ISBN 978-2-7605-4810-7 (EPUB)

1. Light art. 2. Installations (Art). 3. Public art spaces.
I. Poissant, Louise, 1952- , editor. II. Series : Collection Esthétique.

N6498.L54L85 2018 709.05 C2018-940240-7E
C2018-940241-5E

Financé par le gouvernement du Canada | Funded by the Government of Canada | Canada

Conseil des arts du Canada | Canada Council for the Arts

SODEC Québec

Révision
Gislaine Barrette

Correction
Céline Bouchard

Mise en page
Interscript

Images de couverture
iStock

Dépôt légal : 2e trimestre 2018
› Bibliothèque et Archives nationales du Québec
› Bibliothèque et Archives Canada

© 2018 – Presses de l'Université du Québec
Tous droits de reproduction, de traduction et d'adaptation réservés

Imprimé au Canada
D4808-1 [01]

Table des matières

Introduction : lumières de la ville 1
Louise Poissant

Aude Moreau : la nuit politique. 17
Louise Déry

Aude Moreau : mise en lumière des espaces de pouvoir 19
Aurélie Besson

Light as a Soft Planning Tool and Expression of Civic Identity in 21st Century Urban Design 27
Lucy Bullivant

Couleurs locales and the African Winter-light in Maputo (Mozambique) : The Making of *Mobilarte* (2013/2014). 45
Gerda Cammaer

Technologie lumière et rituel urbain 67
Jean-François Cantin

Lumière = Création 71
Pascal Lefebvre et Mikael Charpin

Light Infrastructures : Life, Urbanism, and Media Art 89
Doo Eun Choi and Orit Halpern

La mosaïque d'écrans : un agent de liaison dans l'espace urbain 97
Sabrina Desjardins

La ville éclairée par les images 103
Alain Fleischer

L'abolition de la guerre 115
Krzysztof Wodiczko

Camera sinica : les lumières chinoises 121
Bruno Lessard

De la façade à l'interface : connexion. De la ville comme atelier pour un art de relations 139
Dominique Moulon

La lumière de la ville 151
Dominique Païni

The Technical Image and the Radiant City : Recent Projects by Wieslaw Michalak 155
Don Snyder

Modulations informationnelles : la lumière dans l'architecture informée d'Open Source Architecture 165
Aaron Sprecher

Urban Media Cultures Reflecting Modern City Development 179
Mirjam Struppek

Urban Screens : The Urbane Potential of Public Screens for Interaction 187
Mirjam Struppek

Fountain – Bike – Brakhage : Summer Solstice in Iceland 201
Pierre Tremblay

Urbain, trop urbain : de la lumière dans la ville (quelques indices singuliers) 211
Michel Verjux

Pratique plastique de la lumière : entrevue avec Yann Kersalé, artiste plasticien, autour de la question de sa pratique vis-à-vis de l'art actuel 243
Teva Flaman

Lumière Matière : entretien avec Yann Kersalé 247
Ariella Masboungi et Frédérique de Gravelaine

Alien Media : An Interview with Rafael Lozano-Hemmer 281
Marie-Pier Boucher and Patrick Harrop

Daily tous les jours et la lumière : pour un espace public réenchanté. Entretien avec Melissa Mongiat 297
Aurélie Besson

Introduction

Lumières de la ville

CANADA

Louise
POISSANT

Titulaire d'un Ph. D. en philosophie, ***Louise Poissant*** *est directrice scientifique du Fonds de recherche du Québec – Société et culture. Elle a été doyenne à la Faculté des arts de l'Université du Québec à Montréal (UQAM) de 2006 à 2015 et professeure d'esthétique et de théorie à l'École des arts visuels et médiatiques (ÉAVM) de 1989 à 2006, où elle a dirigé le Groupe de recherche en arts médiatiques (GRAM). Elle est l'auteure de nombreux ouvrages et articles dans le domaine des arts médiatiques.*

Nous avions réuni, il y a quelques années, des artistes et des théoriciens autour de la thématique des lumières de la ville[1]. Presque toutes les villes, grandes et petites, sont le théâtre de projections et d'installations permettant d'investir l'espace public et de réduire la durée et l'obscurité de la nuit. Les expériences et les réflexions échangées dans le cadre de cette rencontre ont conservé toute leur pertinence malgré le fait que la scène s'est transformée au cours des toutes dernières années. Le phénomène a pris une ampleur qu'il était difficile de prévoir, d'autant plus que divers facteurs croisés concourent à ces changements et à cette accélération. En effet, les technologies ne cessent de se perfectionner et de devenir plus inventives et performantes, plus résistantes à diverses contraintes, permettant de concevoir et de réaliser des projets inimaginables il y a encore peu de temps. Les

1. Une partie des textes publiés ici a été présentée dans le cadre de la 5e édition de la Biennale Toronto/Montréal/Lille à Montréal du 20 au 22 février 2013. La programmation avait été montée conjointement avec Pierre Tremblay de la Ryerson University, Alain Fleischer du Studio national des arts contemporains Le Fresnoy, et mon équipe à Hexagram-UQAM. Plusieurs autres articles se sont ajoutés, provenant de spécialistes dans le domaine ou d'artistes dont la réputation est internationale.

recherches se sont donc multipliées pour répondre à une demande plus grande, à la fois des institutions publiques, villes et musées, et du privé, venant d'initiatives d'artistes, de corporations ou de regroupements de citoyens. Les pratiques et les attentes des artistes et du public se sont aussi transformées, et on a vu apparaître des approches d'art relationnel, d'art d'intervention, de Net Art et de médias sociaux mettant directement à contribution les citoyens dans l'espace public de la nuit. L'éclairage artificiel exerce toujours la même fascination et, comme le feu, il donne lieu à des rassemblements et à des échanges comportant des rituels ou inspirant des processus expérimentaux sortant de la routine et connectant à des dimensions collectives transcendantes. Jean-François Cantin, un artiste ayant travaillé la lumière sous diverses formes et à bien des échelles, suggère que : « Si le phénomène lumineux nous interpelle, c'est qu'il se double de l'élément qui est sa *cause* et sa genèse, *le feu*. »

Certes, toutes les dimensions que nous avions examinées restent encore parfaitement actuelles. Elles sont d'ailleurs reprises ici, articulées avec des exemples et des réflexions des artistes, pionniers et spécialistes réunis. Aux cinq grandes fonctions examinées[2] – Monuments des nouvelles cités radieuses : révélation ; Lumière et aménagement urbain : célébration ; Du mur rideau à l'écran urbain : animation ; De la façade à l'interface : connexion ; Lumières et poésie urbaine : représentation – s'ajoutent d'autres références de pratiques et de problématiques apparues depuis. Les développements des technologies mobiles, l'accès aux *big data* et l'intérêt qu'ils suscitent chez les artistes, et peut-être surtout la mobilisation de plus en plus pressante des citoyens pour leur appropriation de l'espace public ont largement contribué à augmenter et à complexifier ce domaine. Comme le signale l'un des pionniers contemporains de l'art de la lumière, Yan Kersalé : « La nuit, il y a un terrain d'investigation infini... » Et la lumière, vecteur par excellence d'information, peuple l'obscurité d'êtres virtuels et de figures fantomatiques, et démultiplie les expériences de la ville.

Évoquant des images cinématographiques emblématiques de scènes nocturnes tournées dans des villes éclairées la nuit, Dominique Païni, théoricien spécialiste en conservation cinématographique, soulève des questions qui rejaillissent sur l'ensemble des œuvres présentées dans cet ouvrage, et ce, quel que soit le médium emprunté : « Peut-on réfléchir sur les lumières de la ville autrement que sur les lumières dans les nuits des villes ? » « Peut-on parler des lumières de la ville hors de ce moment du temps où cette dernière perd la lumière ? » « Les lumières de la ville sont-elles autres que des lumières artificielles ?» « Les

2. Certains passages de ce texte reprennent et recoupent l'introduction du numéro spécial d'*Archée* « Lumières de la ville », <http://archee.qc.ca/ar.php?page=article&no=444>, consulté le 18 décembre 2017.

lumières de la ville sont-elles autres que celles créées par l'homme ? » « La ville est une création de l'homme, les lumières de la ville ont été inventées par les hommes pour continuer le jour ». D'ailleurs, les plus grandes conquêtes de l'humain sur son environnement ne sont-elles pas associées à des techniques de maîtrise de l'éclairage artificiel, à partir de la domestication du feu et de ses différents supports et prolongements, de la bougie à la lampe à l'huile, du bec de gaz à la lampe à pétrole, jusqu'à l'éclairage électrique sous toutes ses formes, de la lampe à incandescence à la lampe à diode électro-luminescente, sans oublier les piles, les plaques photovoltaïques, etc. ? Retarder l'arrivée de la nuit par la technique a d'abord été une réalité de terrain avant de devenir une métaphore du savoir combattant l'obscurantisme.

On sait que l'éclairage des villes a transformé leur destin et accompagné et facilité bien d'autres innovations tant techniques qu'urbanistiques et sociales. L'éclairage au gaz dans les rues, dès le début du XIX[e] siècle[3], augmentait la sécurité[4] des passants et des véhicules, et la lampe à arc électrique, apparue en 1850, a certainement contribué à étendre le réseau des routes et à repousser les limites de la ville en assurant une meilleure visibilité, essentielle pour la vitesse des véhicules automobiles dès la fin des années 1910. Historiens, sociologues et économistes ont tenté de mesurer l'impact de l'éclairage des rues au gaz et à l'électricité sur les pratiques sociales et les échanges communicationnels. Les nombreuses innovations des techniques ont progressivement permis le passage de l'éclairage de la rue à celui de la ville, modifiant profondément la culture de l'espace public. En parallèle, leurs effets ont été déterminants sur le développement des établissements de spectacles[5], les formes de rassemblements de nuit et, globalement, sur les déplacements entre habitants, voire entre les villes. Dès la fin du XIX[e] siècle, les rues mêmes sont devenues des scènes ponctuellement illuminées, multipliant les manifestations jadis limitées à

3. À Londres, dès 1812, on utilise le gaz de houille comme moyen d'éclairage, invention de l'Anglais William Murdoch et de l'Allemand Frédéric-Albert Winsor (<wikipedia.org/wiki/Gaz_d'éclairage>, consulté le 18 décembre 2017).

4. Il est intéressant de noter que sécurité et contrôle ont vite été associés. C'était le cas des lanternes à combustion à la fin du XVII[e] siècle, suivies des lanternes à l'huile et au gaz et très clairement des réverbères, qui firent leur apparition à la suite d'un « concours organisé par l'Académie des sciences, en 1763, à l'instigation du chef de la police parisienne, de Sartine, qui fit don d'une somme de 2000 francs destinée au gagnant » (p. 81). Le coût de l'éclairage de nuit prenait une part importante du budget de la police. La destruction des lanternes (p. 84-96), pratique de contestation ou de rébellion depuis la fin du XVIII[e] siècle jusqu'aux années 1850, est aussi symptomatique de la réaction que produisait « l'éclairage policier » (p. 76). Schivelbusch, W., *La nuit désenchantée*, Paris, Gallimard, 1993.

5. Boucher, M., « L'image lumineuse et la scène », dans L. Poissant (dir.), *Interface et sensorialité*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2003, p. 245 et suiv.

certaines places associées au pouvoir royal et à des événements officiels. On avait saisi le potentiel festif de l'illumination de la cité pour marquer les événements importants ou célébrer des fêtes[6]. Les installations qui se multiplient dans les villes actuelles sont en quelque sorte le prolongement de ce désir de gagner temps et espace sur la nuit noire pourtant conditionnelle à toutes les manifestations, rencontres et échanges attisés par l'éclairage artificiel.

Une grande partie du construit des villes – bâtiments, monuments, murs, ponts – a été implantée avant l'ère des murs rideaux et de l'éclairage incorporé[7]. Les gratte-ciels illuminés, ces lanternes urbaines modernes, ont d'ailleurs profondément modifié le rôle de la lumière, qui ne sert plus seulement à éclairer, mais à mettre en valeur et à scénariser des lieux et des espaces. Précurseure de ces installations, la société française MAZDA[8] réalisa en 1937, un *Tour de France de la Lumière* pour célébrer la *Fée électricité*. Cette mode s'est répandue à partir des années 1950 pour connaître ensuite une « véritable inflation[9] ». Plusieurs des concepteurs d'installations lumineuses cherchaient à mettre en valeur le bâti patrimonial et à créer un lien vivant entre le passé architectural et le présent : les pyramides (Giza), l'Acropole, Karnak, Persépolis sont quelques sites célébrés par des artistes français qui ont aussi largement investi les architectures françaises célèbres, notamment les châteaux de la Loire : Paul-Robert Houdin, Michel Ranjard et Jean-Wilfrid Garrett[10] (Chambord en 1952) ;

6. Jakle, J.A., *City Lights : Illuminating the American Night*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2001.

7. Dans le passé, plusieurs monarques, dont Louis XIV, ont commandé des projets d'éclairage pour célébrer de grands événements ou pour magnifier la beauté d'un lieu. Mais ces événements encore inspirants étaient éphémères et ponctuels, les techniques ne permettant pas de les pérenniser (<http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/62371-les-premiers-son-et-lumiereprojet-de-recherche.pdf>, consulté le 18 décembre 2017).

8. À l'occasion de l'Exposition internationale des arts et des techniques appliqués à la vie moderne de 1937, qui célèbre notamment la *Fée électricité*, la compagnie française des lampes Mazda organise le *Tour de France de la Lumière*, qui illuminera 426 sites pendant 200 jours (<https://fr.wikipedia.org/wiki/Son_et_lumière>, consulté le 18 décembre 1017). La compagnie va acheminer par convoi 72 tonnes de matériel d'éclairage : un ensemble de projecteurs capables de délivrer 1 250 000 lux (<https://www.abebooks.fr/Mazda-tour-France-lumière-anonyme-Paris/6045143735/bd>, consulté le 18 décembre 2017).

9. Garrett, P.F., *Les premiers son et lumière (1952-1961)*, Mémoire de maîtrise déposé à l'École nationale des bibliothécaires, 1990, p. 7, <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/62311-les-premiers-son-et-lumiere-1952-1961.pdf>, consulté le 18 décembre 2017.

10. La paternité de ce premier « Son et lumière » moderne en France a fait l'objet d'une controverse relatée dans Garrett, *op. cit.*, p. 10 et suiv. Il est à noter qu'une « marque son et lumière » a été déposée par Houdin en 1952 (p. 12).

Pierre-Arnaud de Chassy-Poulay (Chenonceau en 1953). En Angleterre, où les cathédrales et les abbayes semblent s'être converties en lieux de prédilection pour de tels spectacles, c'est au Palace of Placentia à Greenwich dans le sud de Londres que l'on retrouve dès 1957 la première manifestation moderne de ce type. Aux États-Unis, l'Independence Hall à Philadelphie a connu un tel succès que la projection fut reprise chaque année entre 1962 et 1975[11].

Des éléments architecturaux remarquables, colonnes, arcs, murs et ponts n'émettent pas de lumière et se perdraient dans l'obscurité si ces concepteurs de lumière n'avaient imaginé de revaloriser le patrimoine construit en aménageant des projections et en créant diverses mises en scène, ou plutôt mises en lumière. Il ne s'agit plus simplement d'illuminer des bâtiments en les ornant de guirlandes de lumières électriques, ce qui se pratiquait déjà lors de grands événements et d'expositions universelles depuis celle tenue à Paris en 1900, notamment au Palais de l'électricité[12]. Le défi : scénographier et dramatiser des édifices ou des vestiges faisant l'objet de visites touristiques assidues le jour, mais désertés la nuit. Projections, installations, magnifications, jeux d'ombres et de couleurs permettent de révéler la richesse de l'architecture, de souligner, d'accentuer certains détails et de raviver le passé historique des lieux[13]. Ces animations nocturnes retiennent et guident le visiteur-spectateur dans des parcours, ou l'orientent vers des places où les illuminations se prolongent en spectacles de son et lumière.

Bien des œuvres s'inscrivent dans cet imaginaire de la nuit éclairée par des fantasmes ou des images. C'est le cas d'une série d'œuvres d'Alain Fleischer, *Exhibitions*, réalisées dans les années 1980, qui conjuguent projections géantes et intimité du corps, espace public et univers libidinal, atmosphère nocturne et apparition d'images, des photographies érotiques projetées sur des façades de *buildings* dans différentes grandes villes. L'artiste nous dit :

> Dans ma série photographique des *Exhibitions*, la peau des corps apparaît sur la peau du décor, sans autre cadre, sans autre bordure que les murs de la ville, les façades des bâtiments. L'image fait intrusion n'importe où, rien ne peut l'empêcher d'apparaître, et pourtant, pour apparaître, il faut qu'elle reste dehors, il faut qu'une surface l'intercepte, s'oppose à elle, lui résiste, la reçoive, fasse écran.

11. Mires, C., *Independence Hall in American Memory*, Philadelphie, Pennsylvania UP, 2002, p. 327, <https://books.google.ca/books?id=GBLKCgAAQBAJ&pg=PA326&lpg=PA326&dq=sound+and+light+show++Independence+Hall+in+Philadelphia+in+1962&source=bl&ots=i-QFeUnY8p&sig=D7j5hEYTdo5p88ePg5gxRR3swZ4&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwjNkPLS>, consulté le 18 décembre 2017.

12. Paquot, Y., « Paris 1900 : le Palais de l'Électricité », dans M. Sicard (dir.), *Cahier de médiologie 10 : Lux Des Lumières aux lumières*, Paris, Gallimard, 2000, p. 200-207.

13. Roussely, F. *et al.*, *Lux, le monde en lumière*, Paris, Seuil, 2003.

Tout un univers caché, parfois clandestin, repiqué dans des ouvrages de photographie érotique, se révèle sur des murs dont la dure matérialité offre une résistance permettant l'affichage évanescent et en transparence de ces corps qui quittent leur planque pour animer et rejoindre les fantasmes des passants. Intéressant que les murs qui abritent et dissimulent ces ébats se retrouvent la surface même qui les exhibe en faisant écran, précisément.

C'est dans un tout autre registre que Bruno Lessard a lui aussi engagé une réflexion sur la résistance, cette fois celle que manifeste, dans la nuit, la lumière à l'intérieur de résidences dans des quartiers sombres, abandonnés, voués à la démolition. Se référant à une série photographique de Greg Girard faite à Shanghai, il signale :

> Dans une entrevue publiée en 2008, Girard indique qu'il désirait montrer que les demeures en voie d'être détruites étaient en fait encore habitées, et que le seul moyen de le montrer était de prendre des photos au crépuscule, au moment où les lumières étaient allumées à l'intérieur. De plus, au risque de donner dans un symbolisme facile, on peut imaginer que cette lumière, une lueur d'espoir rendue visible à travers les fenêtres de ces résidences, suggère la résistance de ceux qui refusaient la relocalisation qu'implique le renouveau urbain décrété par le gouvernement chinois.

Lessard reprend la notion derridienne de spectralité pour évoquer la présence fantomatique de ces résidents qui hantent en quelque sorte les ruines de ces quartiers abandonnés, destinés à une destruction imminente. Paradoxalement, alors que dans bien des contextes, l'extinction des feux et des lumières représente une tactique vitale, pensons aux abris de fumée camouflant les habitations menacées par des bombardements et, dans un passé pas si reculé, aux feux de bois éteints pour ne pas attirer l'attention de l'ennemi à distance d'un jet de pierre, ici, la stratégie est inversée. Maintenir allumée la flamme du foyer dans un geste de résistance et de protestation consiste à réhabiliter, certains diront à proclamer, la fonction vitale de la lumière, source première de vie. Cela a aussi permis d'attirer l'attention, de mettre au jour tout un mouvement de résistance et de solidarité devant une entreprise de développement urbain qui jetait dans l'ombre la dimension sociale, communautaire et, disons, simplement humaine, des milieux touchés.

D'autres artistes ont choisi de travailler l'éclairage sur des édifices dans une perspective de détournement et de remise en question. Aude Moreau a développé un projet sur l'édifice de la Bourse à Montréal où elle exploite l'éclairage du *building* en jouant sur l'alternance des lumières de bureaux allumées et éteintes pour former le mot *Sortir* au sommet du gratte-ciel. Elle a repris le même dispositif à Hollywood, où elle a composé les mots THE END sur les tours jumelles de la City National Plaza en vue de suggérer un message bref et incisif, éveilleur de conscience. Détournant des *buildings* ou des sites

de leur vocation économique, en les parasitant, elle transforme ces édifices en porte-voix. Aurélie Besson avance que ces œuvres sont une invitation, une exhortation à la mobilisation citoyenne :

> Elle [Aude Moreau] joue avec le statut symbolique et culturel de ces tours érigées tels des monuments, pour appeler le citoyen à sortir : sortir dans l'espace public pour se réapproprier l'espace symbolique de la ville, sortir ce qui se trouve à l'intérieur de ces tours pour comprendre ce qui s'y passe, ou bien, encore, sortir du système mené par ces puissances en question, pour le changer et dépasser ses limites.

La commissaire Louise Déry y voit même une position politique globale :

> Parce qu'elle [Aude Moreau] emboîte le cinéma dans l'architecture, l'écrit dans le verre, le politique dans l'économique, la transparence dans l'opacité, voire le privé dans le public, l'artiste détourne et remodèle l'iconographie de ces images urbaines souvent stéréotypées dont le destin, dorénavant, ne trouve guère d'issue alors que tombe la nuit politique[14].

Krzysztof Wodiczko, l'un des pionniers des projections sur des architectures ou des sites publics, ne cesse de développer des techniques, des lieux d'intervention et de multiplier les partenaires, qu'ils soient travailleurs immigrants souvent clandestins, femmes abusées, exclus ou marginalisés, etc. La série d'œuvres annoncée ici porte sur des projections de récits de vétérans pré-enregistrés ou intervenant directement sur le site en compagnie du public. Ces récits sont projetés sur des statues équestres ou de héros de guerre, de généraux d'armées. « Le processus d'apprentissage du rôle d'artistes-animateurs de statues publiques les [vétérans] aidera à développer leur voix publique, à guérir les plaies de guerres, psychologiques et éthiques, et les empêchera de rester immobiles et silencieux, comme les statues qu'ils animeront. » Paradoxalement, par ce geste iconoclaste, Wodiczko anime et réhabilite des statues qui la plupart du temps laissent indifférent et dont on a oublié l'identité du héros. Éclairées, ces statues disparaissent au profit des laissés-pour-compte de toutes les guerres, qui viennent ici faire parler ces « monuments vivants de leurs propres traumatismes ».

C'est dans un registre voisin que l'artiste Rafael Lozano-Hemmer a réalisé en 2008 *Voz Alta* (*Relational Architecture 15*), une manifestation commémorative du massacre de près de 400 étudiants sur la place de Tlatelolco à Mexico City en 1968. On pourrait parler ici d'« interventions participatives » ayant une

14. Cette citation fait référence au texte de Louise Déry, « Aude Moreau : la nuit politique », publié dans le présent ouvrage. Il est issu du catalogue d'exposition suivant : Déry, L., Gallanti, F. et Muhlen, K., *Aude Moreau : la nuit politique / The Political Nightfall*, Montréal, Galerie de l'UQAM, 2015.

forte vocation communautaire. Sur la place même où s'est déroulé le massacre quarante ans plus tôt, plusieurs milliers de survivants, des témoins, des proches, des poètes de rue ou des politiciens sont venus témoigner, partager leurs souvenirs ou commenter les événements. Les voix, amplifiées par des mégaphones, étaient aussi retransmises sur la station radio de l'Université nationale autonome du Mexique (UNAM) et converties en faisceaux lumineux, des *beams*, lancés par des projecteurs reliés aux mégaphones. Ces faisceaux lumineux frappaient différents points, notamment l'ancien ministère des Affaires étrangères, situé à une extrémité de la place, de même que le Monument à la Révolution sur Zócalo Square. Quand personne n'intervenait, la place restait sombre. Si quelqu'un prenait la parole, le *beam* frappait et illuminait la place et une partie de la ville en une espèce de pulsation rythmée par le débit et le ton du récit. « *In this way*, nous dit l'artiste, *the memory of the event was mixed with live participation*[15]. » Il confiait récemment à Marie-Pierre Boucher et Patrick Harrop, dans le cadre d'une entrevue reproduite ici, que le jeu sur les changements d'échelle avait été déterminant dans plusieurs de ses œuvres en vue de rétablir la place centrale du citoyen et de l'humain dans l'espace urbain :

> *Mexico's Zocalo square is the third largest in the world. It fits 260,000 people. In any given day there are three protests on the square, but the size is so huge that nothing really happens there. It is specifically designed, in terms of scale, to allow for protests to happen, but its scale drowns them out. The very first time I used searchlights to amplify individual expressions at an urban scale* [*was*] *in that context.*

Plusieurs villes, on l'a vu, se sont dotées d'installations, de festivals et de parcours ménageant une place importante à des jeux de lumière et à des expérimentations sous diverses formes et avec des matériaux variés suivant les conditions climatiques et la vocation des lieux. Une place de quartier résidentiel n'abritera pas des œuvres à l'échelle d'un quartier des spectacles en plein centre-ville. La notion d'échelle joue ici aussi en fonction du public visé et de la proximité des milieux de vie privée. N'oublions pas que si les grands rassemblements représentent une occasion de festivités pour une foule, ils causent une gêne et un encombrement pour les résidents vivant à proximité. Certains affectionnent encore le silence de la nuit et la contemplation des étoiles, et perçoivent comme un agent polluant l'éclaboussage lumineux.

Mais dans toutes les villes, certains quartiers demandent à être revitalisés : centres-villes désertés le soir, anciennes zones industrielles abandonnées, terrains vacants, lots de parking déprimants, sans compter que l'hiver la nuit a tôt fait de tomber. On a par ailleurs beaucoup reproché à la ville gratte-ciel

15. Pour plus d'information et des extraits des témoignages, voir : <http://www.lozano-hemmer.com/voz_alta.php>, consulté le 18 décembre 2017.

d'avoir abandonné l'échelle humaine, de s'être déshumanisée et d'être devenue le sanctuaire de l'automobile et de l'anonymat. Festivals de lumière, projets de luminothérapie[16], projections sons et lumière, nocturnales, nuits blanches, quartiers de spectacles, *light shows*, moulins à images jusqu'aux feux d'artifice, fontaines et jeux d'eau cherchent à animer la ville, à lui donner une dimension festive, à en faire un lieu de rencontres et d'échanges.

Le Quartier des spectacles de Montréal représente à bien des égards une réponse à l'ensemble des reproches que l'on pouvait adresser aux grandes villes. Récupérant l'espace servant à trois parkings et bénéficiant d'un partenariat avec de grandes institutions se trouvant sur le site (Place des Arts, UQAM, Grande Bibliothèque, parcs), cette zone à proximité du centre-ville et à la jonction de quartiers commerciaux et d'habitations aux caractères très différents est devenue un « outil identitaire et un dispositif créatif » qui permet de renouveler les installations et les projets. Accueillant, comme le disent Pascal Lefebvre et Mikael Charpin, des « événements lumière qui rythment les saisons et suscitent la participation », le Quartier des spectacles ne cesse de se reconfigurer et de provoquer des interventions artistiques qui mettent à contribution l'architecture locale et des recherches technologiques en vue d'améliorer les installations et de permettre l'interactivité. Mais le partenaire le plus déterminant reste le public, très diversifié selon les heures et les lieux (familles avec enfants, touristes, flâneurs, groupes, etc.), appelé à jouer un rôle actif dans cette scène dont il devient le centre et le principal acteur.

L'artiste designer Melissa Mongiat insiste sur le rôle central du public dans les installations qu'elle développe avec Mouna Andraos. La lumière, matériau éphémère dans un environnement conçu pour durer, permet de revisiter et de poétiser des façades et des lieux. Par des projections qui racontent des histoires ou qui ponctuent une action, se balancer par exemple[17], il s'agit de permettre aux passants de se réapproprier l'espace public et d'y laisser, individuellement et collectivement, une empreinte.

> Il y a la question de reconnecter les gens entre eux, mais aussi celle de reconnecter les gens à leur environnement… Reconnecter les gens dans leur environnement, leur démontrer qu'ils peuvent avoir un impact sur celui-ci, c'est cela qui nous fascine. Puisque la lumière est malléable et

16. Montréal présente chaque hiver depuis 2010, dans la période creuse de l'hiver, des installations lumineuses et souvent ludiques pour animer le Quartier des spectacles, (<http://medias.quartierdesspectacles.com/pdf/press/dossier/dossier-de-presse-lumino-2017-fr-web.pdf>, consulté le 18 décembre 2017).

17. *21 Balançoires*. Un projet de Daily tous les jours, direction de création Mouna Andraos et Melissa Mongiat, Quartier des spectacles, 2011.

même si les murs sont en béton, on peut alors avoir un pouvoir sur ce que racontent nos façades. Donner ce pouvoir-là au grand public est quelque chose d'assez important et magique.

Un espace urbain en particulier mérite aussi quelques notes ici même s'il est situé à l'intérieur. Il s'agit de la mosaïque d'écrans de l'Espace culturel George-Émile-Lapalme, situé dans la Place des Arts et reliant les nombreuses salles de spectacle qui s'y trouvent avec le métro et la rue. Plus de 35 000 personnes y passent chaque jour en longeant une mosaïque formée de 35 écrans vidéo sur lesquels sont projetées des animations fantaisistes ou critiques, artistiques ou narratives. Les gens s'arrêtent, curieux ou séduits par les images qui viennent ponctuer et agrémenter leur déambulation. Sabrina Desjardins observe : « Ainsi, en plus de constituer un hymne à l'art québécois et à son rayonnement, la mosaïque d'écrans agit à titre de tisseur de liens avec sa communauté. »

Alors que Fleischer parle d'un *urban expanded cinema* pour décrire les projections faites à ciel ouvert sur diverses surfaces du mobilier urbain, d'autres ont au contraire tenté de capter, par le cinéma, des subtilités de la lumière de certaines villes filmées de jour qui seront restituées sur un écran lumineux, idéalement dans un environnement obscur. C'est le cas notamment d'une vidéo tournée par Pierre Tremblay lors d'une randonnée à vélo à Reykjavik, ville réputée pour sa lumière exceptionnelle. « *Partly documentary, partly journal, this film is experiential, a collage—a poetic documentary, an experimental video diary. It is the first of a new series of research-creation projects set in various cities* […] *I worked on this film like a sculptor ; by eliminating material, the form slowly emerged*. » Difficile de capter la lumière comme telle, puisqu'elle est par essence le médium à travers lequel apparaît le visible, et ce faisant, elle s'efface en quelque sorte au profit de ce qu'elle donne à voir.

Une deuxième œuvre vidéographique présentant des similitudes, dans la mesure où il s'agissait aussi d'une captation faite au cours d'un parcours, cette fois en tuk-tuk dans Maputo, mettait l'accent sur les liens entre des procédés techniques et des impressions ou des émotions à restituer. L'artiste Gerda Cammaer a créé toute une série d'effets au tournage et au montage de cette pièce de *mobile art*. Elle préfère d'ailleurs reprendre le terme *mobilementary* emprunté à Max Schleser pour parler de cette œuvre qu'elle a réalisée en 2014. « *The editing strategies for the images explained above were all carefully chosen with as purpose to recreate the experience of my tuk-tuk ride in Maputo, incorporating ideas about how memory and visual perception work, freely blurring the thin line between the real and the surreal.* » *Flashbacks*, *flash-forwards*, *close-ups*, changements de vitesse entre la capture et le montage, longs *travellings*, ralentis ne sont que quelques-uns des procédés utilisés pour créer cet effet de pénétration dans une réalité étrangère, à bien des égards impénétrable, et pour suggérer les innombrables dimensions qui échappent à notre perception.

La photographie a aussi été revisitée dans cette mouvance. C'est en hommage à son collègue et ami Wieslaw Michalak décédé en 2012 que Don Snyder nous entraîne dans une visite guidée de ses dernières œuvres photographiques. Dans la série *Cities in Mind*, l'artiste a condensé divers procédés et techniques afin de restituer une image-synthèse d'une variété de procédés de représentation de la ville. Cartes, images satellite, photo-montages combinent des approches représentationnelles bien différentes, appartenant à diverses époques et créant ainsi des couches de références. Voici les explications de Michalak :

> *These photographs represent a metaphorical return to the idea of "city landscape" as a work of art. Satellite images of cities are first transformed into photo-maps. Their dimensions render a precise scale model of the city as seen from above, and the color composition—the light itself—reflects the various land-uses, associated human activities, and land-cover types of what is left of the environment. The images are projected onto a screen created by 19th Century German atlases, an old-fashioned database of knowledge about the world and the layouts of cities.*

Mais revenons aux démarches qui transforment un lieu par le jeu de l'éclairage. On peut se demander, à l'instar de Michel Verjux, un artiste connu dans le domaine des installations lumineuses minimalistes dans des lieux publics, si « [c]es œuvres de lumière (artificielle) sont […] destinées à ne remplir que des *fonctions* de décoration, de distraction ou d'animation ou [si elles] peuvent […], au contraire, remplir une ou plusieurs autres fonctions que les *œuvres d'art* sont capables et mieux à même de remplir plus spécifiquement ». Répondre à cette question n'est pas simple parce que ces lieux qui s'animent grâce à des jeux de lumière sont appelés à se transformer dans le temps, à se métamorphoser et à changer de registre, parfois à l'intérieur d'une même nuit. Et bien que certaines œuvres semblent plus immédiatement relever de la sphère du spectaculaire monumental, d'autres visent plus directement l'intervention politico-poétique des intervenants et leur comportement. Mais avant d'aborder ce registre de réalisations, il convient d'examiner des effets de ces formes d'art sur l'art en général et sur l'architecture.

Certes, il est un peu tôt pour mesurer l'effet de ces formes d'art qui illuminent et dynamisent la ville la nuit sur l'ensemble de l'écologie du milieu de l'art. Mais on peut déjà constater qu'en destinant directement la pratique artistique à un public élargi, souvent indifférent aux mouvements de l'art des musées, ces approches misent sur d'autres dimensions et fonctions de l'art. L'esthéticien Dominique Moulon inscrit les développements actuels dans une série d'innovations qui ont transformé les pratiques et leur vocation :

> L'histoire de l'art est parsemée d'innovations techniques ou technologiques, du tube de couleur qui extrait les artistes du siècle industriel de leurs ateliers aux projecteurs vidéo qui transforment nos villes en autant

> d'ateliers d'artistes. Sans omettre les espaces urbains qui, depuis qu'ils sont connectés, peuvent être considérés comme de gigantesques bases de données. Ils émettent autant qu'ils reçoivent et s'adaptent aux moindres de nos désirs anticipés par les artistes de l'interface. Or c'est bien de la relation entre les habitants et leurs cités par l'entremise d'interfaces lumineuses dont il est question.

La ville, ses édifices, ses places et ses monuments deviennent le matériau de base, et la nuit, un élément essentiel de cette nouvelle palette dont jaillit la lumière. Ces interventions transforment profondément l'écosystème artistique, courcircuitant un réseau qui avait mis plus de deux siècles à se spécialiser. Tout le processus est revu : les matériaux, les techniques, les supports, le contexte, l'échelle et, bien entendu, le public qui se positionne de plus en plus comme partenaire de l'expérience esthétique.

Ces pratiques n'ont pas manqué d'avoir un effet sur l'architecture elle-même, comme on peut le constater depuis quelques décennies, où l'on a vu apparaître des murs écrans ou des murs peaux réagissant aux changements de température ou de luminosité de l'environnement[18], remplaçant les murs rideaux et les classiques façades des gratte-ciels.

De nouveaux matériaux allant des plaques photovoltaïques, qui emmagasinent l'énergie solaire le jour et la restituent la nuit[19], au verre électrochromatique[20] pouvant changer de couleurs jusqu'aux dorénavant incontournables DEL, qui permettent d'afficher d'innombrables formes, on pressent que toute une industrie se développe en vue de rendre les architectures plus modulables et interactives. Je rejoins ici la commissaire d'expositions Doo Eun Choi et le sociologue Orit Halpern, qui s'interrogent sur l'influence de ces pratiques sur la conception et les fonctions du bâti :

> *If the turn of the last century inaugurated an architecture of light and power that has shaped our lives since, we must turn to asking what forms of architecture and life are currently emerging in the spaces produced literally through electrical currents moving through silicon in micro-chips. The age of information is one imagined as shaped by light itself as medium, material, and product.*

18. Moller, C., *Zeilgallery*, Frankfurt, 1992.
19. *GreenPix*. Xicui Road, Beijing, China 2008 Architects Simone Giostra & Partners Architects Facade Design : Arup Light Design.
20. Sachin Anshuman, Orange Void Lab, Glasgow, *Pixel Skin 01*. Electrochromic glass, ultra-bright electroluminescent tubes controlled by a distributed network of on-board microcomputers and sensors.

L'architecture témoigne depuis toujours des avancées techniques et matérielles qu'elle cristallise. Et on pressent, avec l'incorporation des technologies de l'information et de l'affichage, qu'elle est en train de se convertir en vecteur de communication, en partenaire dynamique des échanges à l'échelle urbaine.

Mais ce n'est que progressivement que l'architecture s'est investie dans ce rôle. Plusieurs étapes ont été déterminantes dans ce parcours et, sans en retracer l'historique, on peut signaler deux de ces étapes importantes. L'architecte Aaron Sprecher signale que l'un des chantiers d'expérimentation de l'architecture moderniste s'est concentré sur la « dématérialisation de la fenêtre face à l'effet de la lumière, sorte de membrane [chargée] d'effacer la frontière entre l'architecture et la nature, l'objet et son environnement ». Son intérêt personnel pour la lumière l'a conduit à jouer sur le caractère énergétique de la lumière et les façons de l'inclure dans la conception architecturale en vue de permettre une certaine autonomie énergétique du construit. Ces recherches l'ont aussi amené à investiguer du côté de l'architecture numérique et à concevoir plusieurs projets dans cette perspective :

> Afin de mieux comprendre la nature de l'information et son influence sur le rôle de la lumière dans l'architecture computationnelle, je voudrais aborder les notions d'intensité, d'extensivité et de potentialité comme trois conditions qui agissent au cœur même de ce que l'on pourrait appeler l'*architecture informée*, c'est-à-dire une architecture qui serait le produit même des technologies de l'information, une architecture au sein de laquelle l'objet ne serait plus soumis passivement à la lumière environnementale, mais serait son propre produit[21].

On constate que les changements de pratique et de perspective, en art et en architecture, introduits par les technologies de l'information et les multiples dispositifs d'affichage ont un effet sur la conception et l'éclairage des villes. On pressent aussi avec l'incorporation de ces technologies qu'elles sont en train de convertir l'architecture en vecteur de communication, en partenaire dynamique des échanges à l'échelle urbaine. L'auteure et commissaire Lucy Bullivant observe que :

> *The conception of the contemporary city as a nexus of complex systems in dialogue calls for creative lighting strategies that are profoundly part of local environmental identity, and larger planning visions, as a form of environmental design or even a "second nature" that responds to everyone's needs.*

21. A. Sprecher se réfère ici à l'ouvrage de P. Lorenzo-Eiroa et A. Sprecher (dir.), *Architecture in Formation : On the Nature of Information in Digital Architecture*, New York, Routledge/Taylor and Francis, 2013.

Cette spécialiste des liens entre architecture, éclairage et aménagement urbain n'hésite pas à dire que : « *Light builds a new syntax of meaning across the voids of urban mutation.* » Et elle insiste sur le rôle dynamique que la lumière est appelée à jouer dans ce contexte :

> *Contemporary urban lighting is decidedly no longer about signifying power and authority, but a matter of regarding light as one of the most versatile, holistic and yet emotionally moving tools a designer can employ. The multiple capacities of contemporary lighting design include the capacity to express that elusive sense of connection and relationships the contemporary citizen needs to resonate with, underlining a sense of celebration of the present, and of civic revaluation and renewal, at the heart of the theatre of urban life.*

En fait, monuments parlants, architectures animées et *talking screens* deviennent des centres névralgiques, des lieux, presque des acteurs autour desquels on se rassemble. Et les échanges, directs avec l'autre ou transitant – on pourrait dire « médiés » – par le bâti, empruntent diverses formes et en annoncent plusieurs qui restent encore à inventer.

Au cours des dernières années, le registre des interventions communautaires a gagné du terrain et a pris plus d'envergure, à la fois en rejoignant un public élargi et en diversifiant les modes et les degrés d'implication. Si certains ont décrié le risque de réduire ce phénomène à une immense *business* où l'industrie des technologies créatives et le monde des affaires imposeraient leurs desiderata, il faut aussi reconnaître l'émergence d'initiatives *bottom-up* qui permettent de recréer le sentiment d'appartenance à un voisinage et à un milieu de vie grâce à des projets dans lesquels s'engage la collectivité. L'urbaniste Mirjam Struppek qualifie ce phénomène urbain de *counter-strategy*. D'après elle, ces projets de *Urban Screens* ou de *Urban Screenings*

> *can make a small cultural contribution to a healthily mixed urban environment with a lively "urbane" character* […] *The local situatedness and collective visibility make large "Urban Screens" and their operator a hot political issue as they can develop a strong visual relationship with the general urban environment and the particular locale.*

Et elle pose une question qui traduit bien l'un des principaux enjeux de cette forme d'art ou, pourrait-on dire, de ce type d'intervention : « *Could large outdoor displays function as experimental "visualization zones" of a fusion of virtual public spaces and our real world?* » La réponse ou plutôt les propositions qui se profilent dans cette voie pourraient nous surprendre en développant une nouvelle esthétique de l'espace public tout en expérimentant des façons différentes de se relier à l'environnement et à la collectivité.

Conclusion

L'ensemble des projets, des réflexions et des positions présentés dans cet ouvrage couvre un très vaste spectre dénotant l'ampleur et la complexité de la mise en scène de la lumière dans le milieu urbain et, plus largement, dans l'espace public. Élément central de bien des manifestations festives et jubilatoires ; agent d'animation et de valorisation de zones délaissées ou d'un patrimoine oublié, certains[22] diront « muséification » ou « festivalisation » ; scène de projection ou de visualisation d'images, d'idées ou de contenus à partager ; laboratoire exploratoire d'autres formes d'architecture et de formes de vie revisitées ; lieu d'invention de nouveaux matériaux, de procédés et de technologies ; élément provoquant d'autres façons de se relier, pour le plaisir ou pour relever ensemble des défis communautaires ; en un mot pour réhabiliter la fonction esthétique dans ce qu'elle a de premier : permettre de se relier dans toutes les dimensions du temps et de l'espace. On comprend aussi que la lumière soit cet élément qui provoque et inspire d'autres approches artistiques, architecturales, urbanistiques appelées à remodeler les échanges sociaux, voire les positions politiques. La lumière retrouve ici sa place d'élément premier, celui qui rend visible, celui qui fait circuler l'énergie et, ultimement, l'élément par lequel la vie advient.

En terminant, je tiens à remercier toute l'équipe qui a rendu ce projet possible : Mario Côté et Gisèle Trudel, qui ont invité plusieurs artistes et spécialistes au colloque ; Aurélie Besson, qui a coordonné à la fois le colloque et la publication, assistée de Justine Biard ; Hexagram et le Service de l'audiovisuel de l'UQAM, qui nous ont apporté soutien et expertise ; et, enfin, le CRSH, pour son soutien financier et la confiance que ses membres ont mise dans ce projet.

22. Je me réfère ici à deux expressions de Mirjam Struppek dans « Urban Media Cultures Reflecting Modern City Development » (publié dans le présent ouvrage).

Aude Moreau

La nuit politique[1]

CANADA

Louise
DÉRY

Louise Déry *est titulaire d'un doctorat en histoire de l'art et est directrice de la Galerie de l'Université du Québec à Montréal (UQAM). Commissaire de nombreuses expositions au Canada et à l'étranger, notamment à la Biennale de Venise (exposition de David Altmejd, 2007), elle a publié plus d'une cinquantaine de catalogues et d'ouvrages sur l'art contemporain (entre autres sur Michael Snow, Aude Moreau, Nancy Spero, Sarkis, etc.).*

Les œuvres photographiques, filmiques et sonores d'Aude Moreau jettent un éclairage inédit sur la ville nord-américaine, avec son quadrillage moderniste, ses tours vertigineuses dressées vers le ciel, ses logos lumineux au langage économique, ses vides et ses pleins qui cloisonnent ou offrent des échappées. Parce qu'elle emboîte le cinéma dans l'architecture, l'écrit dans le verre, le politique dans l'économique, la transparence dans l'opacité, voire le privé dans le public, l'artiste détourne et remodèle l'iconographie de ces images urbaines souvent stéréotypées dont le destin, dorénavant, ne trouve guère d'issue alors que tombe la nuit politique.

En investissant l'architecture d'un pouvoir métaphorique qui se développe entre le réel et la fiction, et entre l'image et son récit, Aude Moreau nous place en position de spectateurs du présent, assujettis aux dispositifs de pouvoir et aux prises avec les scénarios de catastrophes qui défilent en une boucle sans fin. Si les Gordon Matta-Clark, Ed Ruscha ou Mies van der Rohe sont aux sources de

1. Ce texte est issu du catalogue d'exposition suivant : Déry, L., *Aude Moreau. La nuit politique/The Political Nightfall*, Montréal, Galerie de l'UQAM, 2015, 104 p. (autres textes de Fabrizio Gallanti et Kevin Muhlen).

la pensée et des observations de l'artiste sur la ville, les quatre plus récents corpus qu'elle a développés entre 2008 et 2015 donnent le premier rôle à Montréal, New York, Los Angeles et Toronto. Ils constituent une exhortation à se laisser immerger dans la texture des images et des trames sonores, à entrer dans la temporalité d'une fin incessante, à traverser l'entre-image pour apercevoir, dans le mouvement, une image du monde en mode pause, la dernière, peut-être.

Aude Moreau

Mise en lumière des espaces de pouvoir

FRANCE–CANADA

Aurélie
BESSON

© Danny Perreault.

Aurélie Besson *étudie au doctorat en études et pratiques des arts de l'Université du Québec à Montréal (UQAM). Sa recherche codirigée par Louise Poissant et Victor Frak porte sur l'incorporation et les sens du mouvement dans l'expérience d'œuvres participatives et interactives. Elle a produit et commissarié des expositions internationales, et a coordonné une dizaine de conférences ainsi que des projets de recherche collaboratifs.*

À travers une variété de travaux, photographies, vidéos et interventions *in situ*, Aude Moreau a développé tout un corpus d'œuvres ayant recours aux particularités formelles de l'architecture des villes nord-américaines. Elle compose à partir de l'illumination de fenêtres, de l'intérieur, afin de créer des ambiances, des tracés ou des inscriptions vues de l'extérieur. Toutes ses élaborations jouent avec les symboliques de ces lieux et suggèrent des messages critiques sur les enjeux de pouvoir actuels.

La majorité de ces scènes se déroulent de nuit. C'est à ce moment-là que les procédés lumineux de l'artiste peuvent se révéler, mais aussi que la ville prend une forme si particulière et installe un cadre singulier. Son rythme, ses usages, sa vie se transforment à la fin du jour lorsque la majorité des individus ont terminé leur journée de travail et se libèrent de leur rôle quotidien. La ville pénètre la nuit dans un autre temps, un autre monde. Soit désertée, soit animée par ses propres dynamiques, elle suscite des attitudes et approches singulières.

Les villes nord-américaines (Montréal, Toronto, Los Angeles, New York) sont représentées à travers leur urbanisme, leurs bâtiments imposants qui semblent déconnectés de la vie de leurs habitants. Les individus y sont quasiment absents. L'exposition

solo de l'artiste en 2015 à la Galerie de l'UQAM, soit de la commissaire Louise Déry, était intitulée *La nuit politique/The Political Nightfall*[1]. Ici, le mot *politique* ne renvoie pas à la cité et à ses citoyens mais plutôt au sens de Politiké, c'est-à-dire de l'espace où se pratique le pouvoir.

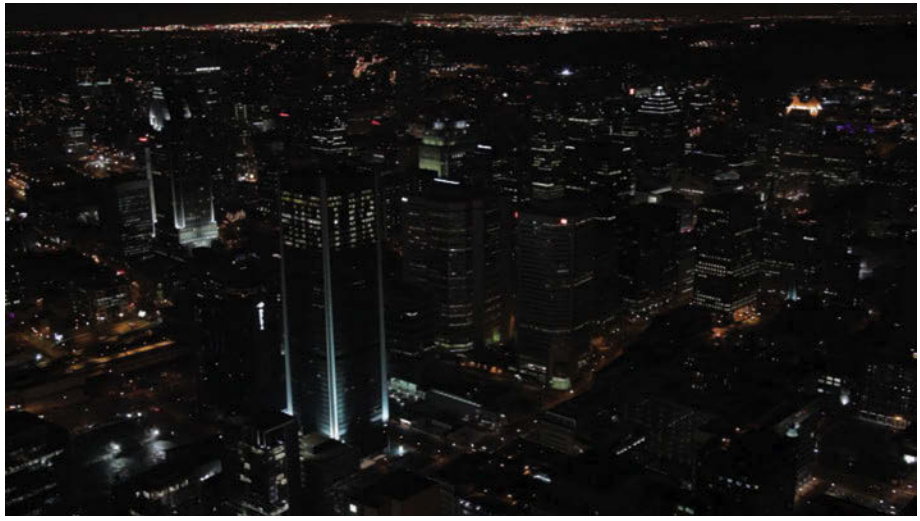
Les tours des quartiers financiers des corporations, sujet principal des œuvres, et leur mise en lumière apparaissent comme la symbolique du pouvoir. Elles semblent agir comme un phare qui orienterait dans la ville, qui donnerait un repère du lieu où se posent les enjeux de société économiques et politiques.

Tout comme les églises ou les châteaux matérialisaient la puissance exercée par les entités dirigeantes de leur époque, ce sont aujourd'hui les tours érigées par les corporations les plus puissantes qui reflètent leur succès financier et marquent leur domination. Dans les œuvres de Moreau, on remarque particulièrement leurs enseignes illuminées, fixées en haut des gratte-ciels où sont inscrits leur nom.

Dans son projet *Sortir* (2010), Moreau exploite justement ces symboles de puissance pour les critiquer. Elle a utilisé les fenêtres de dix étages, en en illuminant certaines de l'intérieur, sur deux façades de la Tour de la Bourse de Montréal afin de faire apparaître le mot *sortir*. Ce message pouvait ainsi être lu par le public à distance à partir de divers endroits de la ville. Moreau a recours au potentiel d'affichage et de visibilité propre aux centres-villes nord-américains, qui accueillent habituellement les enseignes des grands groupes dominant les marchés mondiaux. Elle joue avec le statut symbolique et culturel de ces tours érigées tels des monuments pour appeler le citoyen à sortir : sortir dans l'espace public pour se réapproprier l'espace symbolique de la ville, sortir ce qui se trouve à l'intérieur de ces tours pour comprendre ce qui s'y passe, ou bien, encore, sortir du système mené par ces puissances en question, pour le changer et dépasser ses limites.

1. L'exposition *La nuit politique/The Political Nightfall* a été présentée à la Galerie de l'UQAM du 6 mars au 11 avril 2015, sous le commissariat de Louise Déry. L'exposition est une production de la Galerie de l'UQAM, en partenariat avec le Centre culturel canadien à Paris, le Casino Luxembourg à Luxembourg et The Power Plant à Toronto. Elle a ensuite circulé au Centre culturel canadien à Paris (du 25 septembre 2015 au 13 janvier 2016), à The Power Plant à Toronto (du 30 janvier au 15 mai 2016) et au Casino Luxembourg (du 24 septembre 2016 au 8 janvier 2017).

FIGURE 1
***Sortir*, 2010.**
Vidéo HD, couleur, son, 4 min 32 s, en boucle.



© Aude Moreau.

FIGURE 2
***La ligne bleue (maquette)*, 2014.**

© Aude Moreau.

FIGURE 3
***La ligne bleue (test technique #4)*, 2013.**
Bureau du CALQ, Montréal, QC, Canada.

© Aude Moreau.

Dans le projet de Moreau, *La ligne bleue*, l'artiste souhaite pouvoir créer une ligne visible de Brooklyn par l'illumination de fenêtres d'une vingtaine de gratte-ciels du quartier des affaires de Manhattan. Elle serait élevée à 65 mètres, hauteur correspondant au niveau qu'atteindraient les océans si toutes les glaces de la planète fondaient. Le projet met en scène un des lieux emblématiques du monde qui regroupent les grandes puissances internationales. Il lui fait porter la marque des conséquences de la montée des eaux due au réchauffement climatique. Il met en scène la fin de ce système, victime d'un phénomène catastrophique qu'il a lui-même engendré. Pour mener à bien ce projet, il est nécessaire de convaincre plusieurs corporations de s'impliquer dans la création de la ligne, dans une volonté commune symbolique et dans une forme d'engagement, ce qui suppose et symbolise une approche éthique, économique et politique différente du système capitaliste.

FIGURE 4
***La ligne bleue (test technique #1)*, 2013.**
Bureau du CALQ, Montréal, QC, Canada.

© Aude Moreau.

FIGURE 5
***La ligne bleue*, 2014.**
Épreuve numérique, dimensions variables.

© Aude Moreau.

Dans plusieurs œuvres vidéo de l'artiste, comme *THE END, in the Background of Hollywood* (2015)[2] ou *Inside (2014/12/23—Los Angeles, Downtown)* (2015)[3], le spectateur voit les villes soit du dessus, soit à la hauteur des derniers étages. Cela crée une distance. Son expérience habituelle à l'extérieur de ces tours, est dans la rue, à leur pied, là où il y a la vie, alors que dans la situation créée par l'artiste, le spectateur se trouve à observer les villes d'en haut, en étant extérieur à ce monde, comme s'il observait un milieu à une échelle réduite. Cet effet de distance lui permet d'être dans un système panoptique inversé et de regarder sans être vu. En outre, il lui donne l'impression qu'il s'agit d'un monde de fiction ou que les images proviennent d'une période révolue.

De plus, les images présentent surtout des plans macro des villes ou des édifices mettant en relief leur organisation géométrique massive. C'est d'ailleurs à se demander, dans certaines images, si les immeubles sont des maquettes.

FIGURE 6
***THE END in the Background of Hollywood*, 2015.**
Vidéo HD, couleur, son, 13 min 31 s.

© Aude Moreau.

2. Moreau, A., *THE END in the Background of Hollywood*, 2015. Vidéo HD, couleur, son, 13 min 31 s.
3. Moreau, A., *Inside (2014/12/23—Los Angeles, Downtown)*, 2015. Vidéo HD, couleur, son, 30 min 9 s.

Lorsque, très rarement, une personne apparaît derrière une fenêtre, il s'agit d'un employé de bureau, au travail, le soir. Mais ce qui ressort à travers la grille verticale des façades, c'est l'aménagement intérieur, l'organisation physique des bureaux et, comme Jacques Tati a pu le scénographier, l'organisation du travail et de son système dans son architecture. L'artiste a recours de même à une approche filmique dans son travail en usant des codes cinématographiques dans la construction de ses images. Elle se sert d'ailleurs de la symbolique de la nuit et plus particulièrement de l'image de la nuit dans les villes d'Amérique du Nord partagée et véhiculée par le cinéma. Elle fait d'ailleurs directement référence au septième art lorsqu'elle traite, par exemple, d'Hollywood dans *THE END, in the Background of Hollywood* (2015). On remarque dans cette vidéo les reflets dans les façades des bâtiments en verre qui créent une continuité de points lumineux qui composent le paysage de la ville, et qui agissent telle une façade écran. Elle nous entraîne dans une traversée qui se fait lentement, à reculons, entre des tours du centre-ville de Los Angeles, au niveau des derniers étages et des enseignes des compagnies.

Apparaît alors progressivement sur deux des tours la fameuse inscription *The End* des vieux films américains juste avant que la caméra s'en aille en direction d'Hollywood, comme pour signifier un mauvais présage à son marché et à son monopole culturel.

La ville se présente en suspens, dans le double sens du terme : dans un temps suspendu et quasiment angoissant. L'effet est accentué par le ralenti du déplacement du point de vue dans l'image et la musique grondante, donnant l'impression d'une fin du monde imminente.

Le projet de *La ligne bleue* dégage aussi une ambiance inquiétante et évoque l'imagerie du cinéma d'anticipation tout en interrogeant la potentialité d'un désastre écologique menaçant. La catastrophe planétaire semble proche, et ses conséquences, tragiques.

Au travers de cette série d'œuvres, Aude Moreau investit l'espace public pour le révéler comme un espace de pouvoirs. Alors que ces tours sont empreintes de l'opacité des systèmes de pouvoir qu'elles hébergent, Moreau les illuminent de l'intérieur en exploitant leurs particularités architecturales et représentatives. Elle usurpe ainsi les symboles des hautes sphères dirigeantes de nos sociétés, de nuit, par la lumière, pour dévoiler les dysfonctionnements de leur monopole et tenter de nous amener à réfléchir à l'existence possible d'un autre monde.

Aude Moreau

Artiste en art contemporain résidant à Montréal, Aude Moreau fait régulièrement appel à la collaboration d'individus, d'institutions et d'entreprises pour mener à bien ses projets. Depuis 2009, elle travaille à partir de la production énergétique déjà existante de la ville illuminée pour en rejouer le spectacle.

Light as a Soft Planning Tool and Expression of Civic Identity in 21st Century Urban Design

UNITED KINGDOM

Lucy
BULLIVANT

© David Vintiner.

***Lucy Bullivant**, PhD, Honorary Fellow of the Royal Institute of British Architects (FRIBA), is an award-winning author, critic, curator and the Editor-in-chief of* Urbanista.org, *her webzine on urban design. Her published books include* Masterplanning Futures *(Routledge, 2012) and* Responsive Environments: Architecture, Art and Design *(V&A Contemporary, 2006) and she is the Guest Editor of* 4D Hyperlocal: A Cultural Toolkit for the Open-Source City *(Wiley, 2017).*

The conception of the contemporary city as a nexus of complex systems in dialogue calls for creative lighting strategies that are profoundly part of local environmental identity, and larger planning visions, as a form of environmental design or even a "second nature" that responds to everyone's needs.

With phenomena such as the United Nations International Year of Light (2015), we are living in a time when urbanization is continuing to grow globally on many continents. Making that step towards a greater synergy in urban lighting design with its contexts is hugely important. In *Lighting in the Urban Age* paper by the international engineering and design firm Arup, the authors make the point that "lighting has often been seen as a source of progress for developing nations," but today cities need holistic solutions to "minimise light pollution, set out environmental zoning standards, address the recycling of hazardous materials found in light sources, minimize energy consumption, consider life cycle costing analyses and the responsivity to light of local ecology"[1].

1. Dufner, E., Malakasi, V., Collon, S., Lister, D., *Lighting in the Urban Age: Meaningful Design For Cities, People & Places*, Arup, 2015.

FIGURE 1
Lights over Kruunuvuorenranta, Speirs and Major.

© Speirs and Major.

At the heart of all these issues is lighting's social identity. This theme is at the centre of "Configuring Light/Staging the Social," a current research programme of multidisciplinary social science interventions into the contemporary configuration of light in cities, led by sociologists Dr. Don Slater and Mona Sloane of the London School of Economics and Dr. Joanne Entwistle, a senior lecturer in culture and creative industries at King's College, London. They feel that "light is relatively invisible in social research," despite its "being both critical material and infrastructure for social life." Light is "registered across a range of urgent contemporary concerns such as environmental issues, health and wellbeing, technological innovation and creative industries, urban planning and regulation as well as aesthetics and heritage"[2].

Some cities have already benefitted from a multidisciplinary, city-wide approach that is anthropological in its incisiveness, with user analysis investigating how citizens experience urban lighting. The multidisciplinary Danish design agency UiWE, for example, has been collaborating with the Municipality of Copenhagen and the French lighting company Citelum, doing just that, in order to create an innovative process developing a smart, city-wide lighting strategy tailored to needs on the ground over the coming decades. Their key themes include improving citizens' sense of safety, the experience of urban cycling and making it easier to be physically active at night.

2. Urban Lightscapes/Social Nightscapes, 2014. Retrieved December 18, 2017, from <socialnightscapes.org>.

The new Copenhagen urban lighting masterplan is part of the city's goal to become carbon neutral by 2025 through its climate change plan. Citelum's role in developing and implementing the systems that will slash the city's energy consumption through street lighting involves replacing half of the existing street lights (20,000 lights and 8,000 lampposts), with LED-based solutions using less energy, and installing secure wireless lighting management technology.

It is also the increasing intensivity of human uses of cities at night that makes it vital that lighting is considered as an integral part of urban planning. The France-based architect Luc Peirolo feels that the nighttime city's very multi-facetedness means going beyond pure functionalism in approaches to lighting, because it is an integral part of all the other characteristics of the urban landscape and its welcoming qualities. "Environmentally friendly street lighting requires a commitment on the part of all stakeholders. It is the fruit of a pluridisciplinary, holistic, transversal and multi-criteria approach. At night, you can't offer good quality of life if you neglect lighting."[3]

While the urban landscape as a concept is gaining popularity in France, Peirolo sees street lighting approached very often in a piecemeal way.

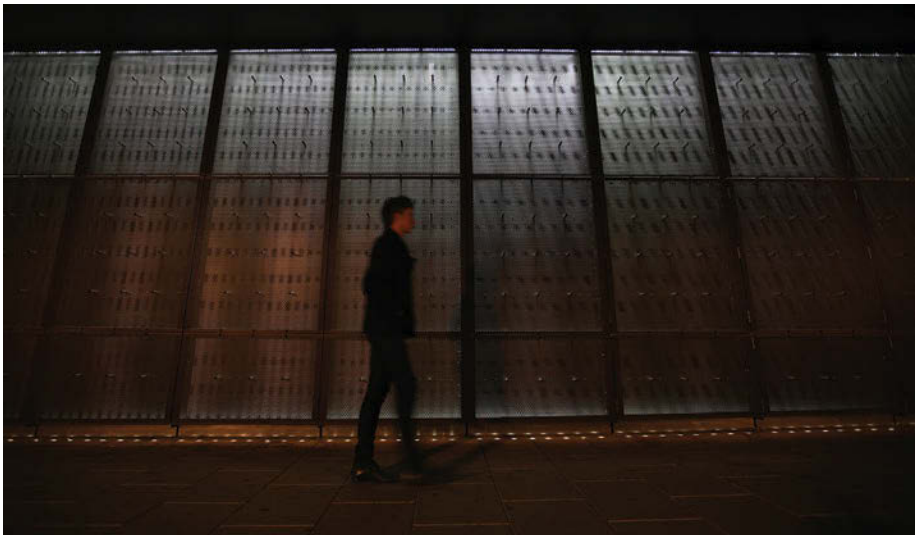
> We need to be looking at the overall urban landscape. This requires an interdisciplinary approach involving city planners, architects, sociologists and lighting designers. It's crucial to consider the urban landscape's identity, its legibility, the overall quality of public spaces, their equipment, furnishings, signage, and whether they allow for multiple uses and conceptualisations. Have they been relegated to a purely functional role? Or do they make it possible for users to inhabit these spaces at night?[4]

A good example of such an integrated approach, that acknowledges the reality of interstitial spaces, is the Sound and Light installation by Bauman Lyons for Neville Street, in the city of Leeds, in the north of England, as an example. This underpass located under the train station platforms is the main gateway into the city centre from the south, a space crossed by 21,000 pedestrians every day, crushed alongside four lanes of traffic and bus stops. An art installation changing its appearance every day, it responded to the need to enliven and better illuminated. On the west side, the architects collaborated with the graphic designer Andy Edwards and APW Perforators on a moiré effect wall installation, and, on the east side, with artist Hans Peter Kuhn and

3. Peirolo, L., quoted in «Illuminating city planning through lighting», *Citelum*, 2015 (<www.citelum.com>).

4. *Ibid*.

FIGURE 2
Neville Street, Bauman Lyon Architects Limited with Andy Edwards.



© Kippa Matthews.

FIGURE 3
Neville Street, Bauman Lyon Architects Limited with Hans Peter Kuhn.

© Kippa Matthews.

LED supplier Solar to create a light installation along its wall. "It was a leftover space, and nothing in fact could be attached to the wall. It's very noisy, and the pavements were very narrow, so it was a tiny strip. We managed to challenge some of the assumptions about highways," says Irena Bauman.[5]

As for improving lighting conditions where people live, the work done under the heading of "Configuring Light/Staging the Social" with the residents of the Whitecross Estate in Clerkenwell, London, supported by the Italian lighting manufacturers iGuzzini, found that discussing the most compatible lighting solutions for their communal domestic settings with local residents was a mutually satisfying experience. "Social housing estates tend to have intrusive and brutal lighting that marks them as problematic or even dangerous areas, irrespective of whether this is the case," feel Slater and Sloane. Furthermore, it is easy for 'both housing estates and up-market neighbourhoods' to be stereotyped:

> in "problematic" places, lighting is implemented in a reactive manner… while in "a tourist centre, lighting is carefully and strategically used to create aesthetically pleasing nightscapes." Both contexts are "complex social worlds including diverse users (residents and passers through), carrying out diverse activities and movements, and with different understandings of appropriate or aspirational uses of that space."[6]

Social engagement of this kind, metaphorically shedding light on perceptual issues of use and identity, is increasingly at the heart of many urban planning projects today. As participatory placemaking grows in importance as a planning activity, its advantages are being extended to the process of designing urban lighting schemes at different scales, building on ideas directly connected to the everyday lives of the residents. One excellent example of this is the Dutch landscape architects West 8's collaboration with lighting designers Speirs + Major on a lighting masterplan for Kruunuvuorenranta, a new seaside district being developed on the site of a former oil port. Together they produced *Luonnon Lyhdyt* (Nature's Lanterns), a naturalistic, people-centred design harmonizing light and urbanism. The team considered the site context, seasonal changes in the quality and quantity of natural light, the influence of the surrounding vegetation, the contrasting rough and fine materials found in the locale.

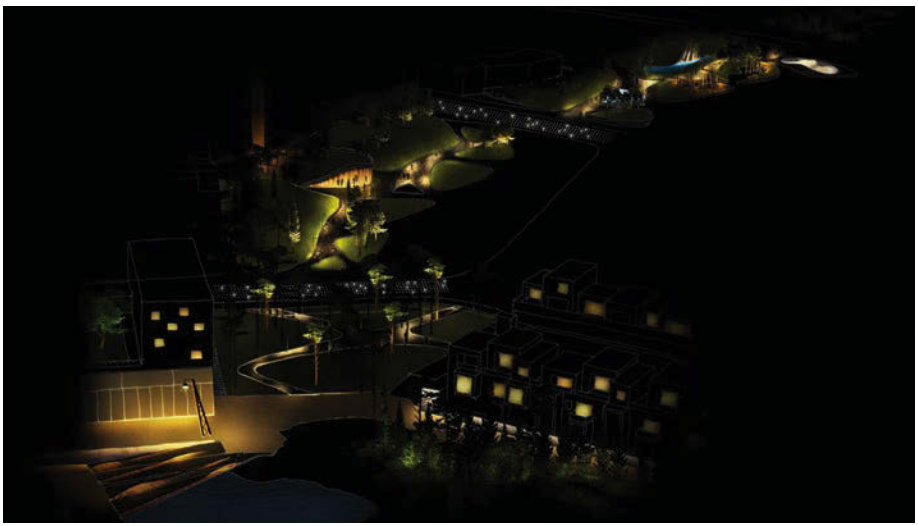
5. Interview by Lucy Bullivant with Irena Bauman for *Urbanistas: Women Innovators in Architecture, Urban and Landscape Design*, exhibition, Roca London Gallery, March 6-June 28, 2015.

6. *Social Research in Lighting Design*, a report by the "Configuring Light/Staging the Social" research programme at the London School of Economics and Political Science, 2015.

FIGURE 4
Lights over Kruunuvuorenranta, Speirs and Major.

© Speirs and Major.

FIGURE 5
Lights over Kruunuvuorenranta, Speirs and Major.



© Speirs and Major.

They wanted to make sure the lighting scheme made light a focus for the community, and was also attractive to those viewing the district from Helsinki. The solution "consciously limits the amount of light by making use of water reflection, and protecting the night sky for stargazing." The designers also put huge emphasis on the importance of light becoming a focus of the community, developing unique and engaging ideas for lighting that are directly connected to the everyday lives of the residents, say Speirs + Major.[7]

Figure 6
Lights over Kruunuvuorenranta, Speirs and Major.

© Speirs and Major.

One aspect of the urban landscape that has long needed a more engaging and integrated approach is the highway, to overcome its perceived identity as merely an anonymous, dark, in-between place. Smart lighting, the harvesting of energy and traffic signs that automatically adapt to the traffic environment and to people, are part of architect Daan Roosegaarde of Studio Roosegaarde's vision. Roosegaarde, who has offices in Rotterdam and Shanghai, calls his new perceptual landscape of the road the "Route 66 of the Future," stripping away the harshness of old-style street lights in favour of something far more satisfying and integrated with the notion of the city and its networks as a place of ecological systems, and with it, the road as no longer the narrow conception of the engineer, denying nature's powers, but something different.

7. Speirs + Major, documentation supplied, August 2015.

FIGURE 7
Smart Highway, Wind Light, Studio Roosegaarde.

© Studio Roosegaarde.

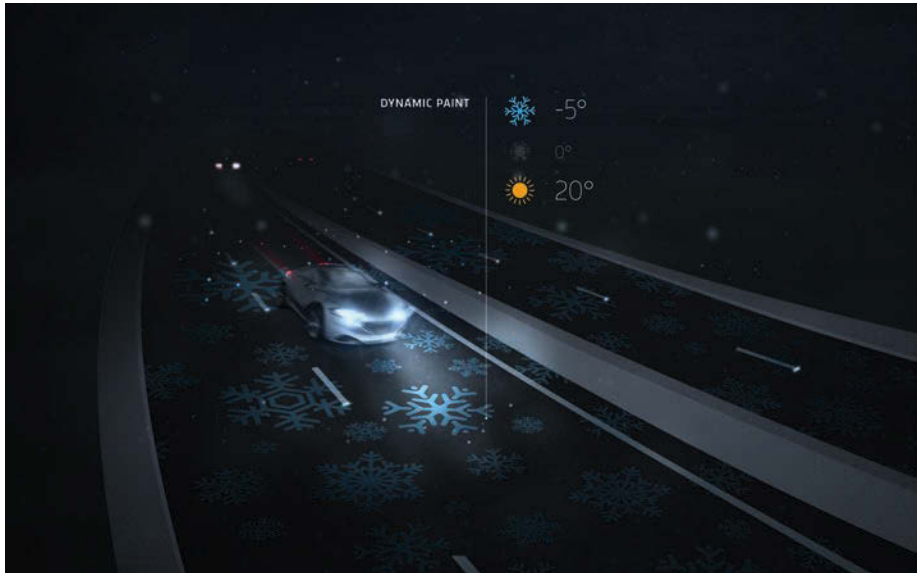
FIGURE 8
Smart Highway, interactive light, Studio Roosegaarde.

© Studio Roosegaarde.

His Smart Highway project, initially for the Dutch landscape, a collaboration with developer Heijmans, shifts the emphasis in innovative thinking about intelligent highways from the look and the behavior of the car, in the foreground since the 1980s, to priorities for interactivity in service of sustainability, visibility, safety—and perception, creating a beautiful, energy neutral capacity to ordinary roads.

To date, two working prototypes, "Glowing Lines" and "Dynamic Paint" technology, have been developed and tested for durability and quality of user experience. These enable weather resistance and durability, as well as improving the output of light and the duration of the glow-in-the-dark, which lasts for more than eight hours after absorbing solar energy by day. "Dynamic Paint" uses photo-luminescent painted snowflake patterns to alert drivers when surfaces become icy. "Glowing Lines" was first implemented in October 2014 as three green lines on either side of a stretch of dual carriageway at Oss in the province of Noord-Brabant. An "Electric Priority Lane," automatically charging electric cars and wind lights, powered by the impact of passing vehicles, and "proximity" street lights that only come on when approached are all ideas Roosegaarde has conceived as part of Smart Highway.

Figure 9
Smart Highway, "Dynamic Paint" prototype, Studio Roosegaarde.



© Studio Roosegaarde.

FIGURE 10
Smart Highway, "Glowing Lines" prototype, Studio Roosegaarde.

© Studio Roosegaarde.

Just a month before, Roosegaarde's Van Gogh Roosegaarde bicycle path created with Heijmans at Neunen, east of the city of Eindhoven in the same province opened in November, based on the light-emitting techniques developed for the Smart Highway. Set up as a cultural and recreational route, 600 metres long, it transforms the experience of cycling on this site into an exhilarating one. The path is illuminated by thousands of twinkling, swirling green and blue-hued patterns created with a special paint inspired by the 1889 painting *The Starry Night* by the artist Van Gogh, who was born and raised here, using LED for the safest and highest quality result, for a gentle effect that is easy on the eyes and does not disturb the local ecology.

A combination of a nearby solar panel working with paint's properties enables the lightscape to charge during the daytime and glow during the evening and nighttime (and the configuration of LEDs allows it to work even after a cloudy day). Its impact at night means that visitors can come and experience it for a longer period of the day, as part of the overall Van Gogh

Figure 11
Van Gogh Roosegaarde path, Neunen and portrait, Studio Roosegaarde.

© Studio Roosegaarde.

Figure 12
Van Gogh Roosegaarde path, Neunen, Studio Roosegaarde.

© Studio Roosegaarde.

cycling route in the province, and stay longer in the city. For Roosegaarde, who describes himself as a reformer, the path is "a new total system that is self-sufficient and practical, and just incredibly poetic".[8]

The explosion in the use of electronic media facades in cities turning buildings into computer interfaces, for better or worse, cannot be drastically cut. But their effects can be countered by the powers of programmable, custom-designed, beautiful installations using light as a design medium, supported by the latest technologies. While there are currently only very few of these kinds of large-scale displays in existence, it is clear from the impacts of the pioneers in the field that the presence of a newer type of interactive symbolism of light generally lends a playful and benign layer of design to contemporary urban landscapes where old and new are in dialogue—or learning to speak new languages. Light builds a new syntax of meaning across the voids of urban mutation.

Creating versatile urban space as a new focus of community and events calls for first rate architecture and urban design, without which a space will not function satisfactorily. Part of their arsenal of tactics is the achievement of versatility in architectural and landscape lighting schemes, especially if it is to enable an effective and elegant impact for periods in between events. Granary Square at London's King's Cross is the city's newest public square, the centre of a 67-acres regenerated site, formerly an industrial wasteland, behind the station regenerated by developer Argent. Here four rectangular water features designed by The Fountain Workshop, arranged in four rectangular banks echoing the symmetry of the Granary Building can either be left static and dark, simply reflecting its imposing facade and creating a contemplative effect, or the jets can be set in motion, to the delight of children, squealing as they jump through them.

8. "Daan Roosegaarde's glowing Van Gogh cycle path to open in the Netherlands", *Dezeen*, November 12, 2014. Retrieved December 18, 2017, from <dezeen.com>.

Figure 13
Granary Square lighting, King's Cross, Speirs + Major.

© John Sturrock.

Figure 14
Granary Square lighting, King's Cross, Speirs + Major.

© John Sturrock.

The simple, soft uplighting by Speirs + Major of the backdrop to the Square, the Granary Building's facade, creates a frame of light around it. To the side of it is a row of illuminated pleached trees; on the other side, light emanates from a lantern-light pavilion. The versatility of modes is underlined by the fact that the Fountain Workshop also created an app, the Granary Squirt, which can be used to trigger a line of water jets lit up with coloured light, which makes its way across the fountain, not unlike a creature moving back and forth through the water.

FIGURE 15
Granary Square, King's Cross.

© John Sturrock.

Experiential urban lighting has become increasingly common, and much more so now also designed as an integral part of building facades, but it is nonetheless rare to see light art installations custom-designed to complement existing buildings. The architect Jason Bruges' Shard Lights light display for Renzo Piano's emblematic, 300 metre-tall, 40 storey Shard at London Bridge, celebrating the festive season and the New Year from 19 December 2014 (the year the Shard was completed)-January 2015, commissioned by Sellar, the developer, was an exception. Taking the form of a daily changing, dynamic "colour canvas" from 5 pm to midnight on the highest 40 storeys—which made it Western Europe's highest art installation—, it built to a climax on New Year's Eve.

FIGURE 16
Shard Lights, Jason Bruges Studio.

© Jason Bruges Studio.

Bruges admitted it was "an enormous challenge dealing with high winds and heavy equipment," but he relishes this "kind of architectural scale art installation", calling it "a theatre in the sky." The project included back projection into a mist within the spire and a moving head LED lamp, and, on New Year's Eve, a giant pixelated back projection was synched to work with London's firework display that evening, and layers of giant searchlights, strobes, a dynamic colour wash and a 2015 numeric super graphic.

FIGURE 17
Shard Lights, Jason Bruges Studio.

© Jason Bruges Studio.

A plan for lighting design should be an integral part of all urban visions, but at present this is not the case as its social value is not yet sufficiently recognised. Its inclusion would help to unify all the other declared goals of urban plans aiming for some greater degree of comprehensivity in strategies for sustainability, cultural identity, housing quality and associated issues. The expectations need to be based on a strong understanding of lighting's contemporary capacity to change and enhance the environment, to be far more than a facility that is just on or off, with few modalities related only to spectacle.

Lighting makes a "significant contribution to social cohesion and economic progress," and is of great value in "overlooked pockets of the urban fabric," as authors of *In the Shade: Lighting Local Urban Communities*[9] Megan Charnley and Tom Jarvis put it, as it is, applied in a more sustainable manner to areas otherwise over-lit and creating light pollution. There is a strong need to challenge "age-old lighting conventions and reassess user needs" in order to "lift local urban communities literally and metaphorically out of the dark," they conclude.[10]

9. Charnley, M. and Jarvis, T., *In the Shade: Lighting Local Urban Communities*, Helen Hamlyn Centre for Design, Royal College of Art, London, 2012.

10. *Ibid*.

FIGURE 18
Shard Lights, Jason Bruges Studio.

© Jason Bruges Studio.

FIGURE 19
Granary Square lighting, King's Cross, Speirs + Major.

© John Sturrock.

Creating a memorable urban lighting scheme that is both about entertainment and a convincing large scale sensual experience is not easy; nor is it straightforward today in an age of mobile signifiers to evoke the spirit, energy and dynamism of a city through architectural symbolism. Contemporary urban lighting is decidedly no longer about signifying power and authority, but a matter of regarding light as one of the most versatile, holistic and yet emotionally moving tools a designer can employ. The multiple capacities of contemporary lighting design include the capacity to express that elusive sense of connection and relationships the contemporary citizen needs to resonate with, underlining a sense of celebration of the present, and of civic revaluation and renewal, at the heart of the theatre of urban life.

Couleurs locales and the African Winter-light in Maputo (Mozambique)

The Making of *Mobilarte* (2013/2014)[1]

CANADA-BELGIUM

Gerda
CAMMAER

Dr. ***Gerda Cammaer*** *is a filmmaker interested in documentary, mobile filmmaking, experimental cinema and digital media. Her films have been presented at international film festivals, academic conferences and in art galleries. Gerda Cammaer is Associate Professor in the School of Image Arts at Ryerson University in Toronto (Canada) and the co-director of the Documentary Media Research Centre (DMRC).*

The Streets of Maputo

Maputo, formerly known as Lourenço Marques, is the capital and largest city of Mozambique with close to two million inhabitants. Maputo, named after the river Maputo, is a large port on the Indian Ocean and its major economy is all centered around the harbour. Therefore, the city is also known as the "Pearl of the Indian Ocean," and as the "City of Acacias," because most of its large avenues and streets are lined with acacia trees which provide a special light filter (Figure 1). The central area of Maputo corresponds to a planned city with square blocks and wide avenues, with some distinctive architecture of different periods. During its formative years at the turn of the 20th century, Maputo attracted all kinds of trend-setters. The city's strong artistic spirit appealed to some of the world's most innovative architects such as Gustav Eiffel, Herbert Baker and Pancho Guedes, among others. While the earliest architectural efforts in the city focused on classical

1. See <https://vimeo.com/90022219>. Retrieved February 16, 2018.

European designs, during the 1960s and the 1970s, Maputo became the center of another new wave in architecture spearheaded by the famous Portuguese architect Pancho Guedes. His designs are a combination of modernist clean, straight and functional structures fused with local art schemes which give the city's buildings a unique Mozambican look. Most of the properties that were erected during this second construction boom have similar stylistic characteristics. Recently the city has known another major construction boom with a series of new high-rises, modern office buildings and some major restorative projects that are all part of *PROMAPUTO*, a long-term infrastructure project funded by the International Development Association (IDA) of the World Bank.[2]

FIGURE 1
Maputo's Acacia trees on Avenida Mao Tsé Tung, at the crossing with Avenida Salvador Allende.

© Gerda Cammaer.

2. Retrieved December 18, 2017, from <http://web.worldbank.org/external/projects/main?pagePK=51351038&piPK=51351152&theSitePK=40941&projid=P096332>.

Driving or walking through the city, its rich and mixed history is immediately revealed by some prominent street names: Avenida Karl Marx, Vladimir Lenine and Friedrich Engels, as well as Avenida Mao Tse Tung and Kim Il Sung remind us of Mozambique's socialist past as a one-party state based on Marxist principles it became after independence in 1975. An important street in Maputo is Avenida 24 de Julio referring to Mozambique's independence day and the beginning of Samora Machel's reign as the country's first president: there is also an avenue, square and statue dedicated to him, as well as a recent mural depicting his life and legacy (Figure 2). Machel's time in power (1977 until his assassination in 1986) marks both the socialist period of Mozambique and a long and violent civil war between the opposition forces of the anti-Communist RENAMO rebel militias and the Marxist FRELIMO regime of Samora Machel that lasted until 1992. Hence the city also has numerous street-names referring to the civil war and the many martyrs and heroes this produced, Avenida Eduardo Mondlane (FRELIMO's first leader who was also assassinated), Avenida dos martires de Machava (a prison turned into a concentration camp during the war) and Avenida Zedequias Manganhela (a protestant priest, one of the many killed in the Machava prison). Also many prominent African freedom fighters from other countries have streets named after them in Maputo: Kenian Agustino Neto, Zambian Kenneth Kaunda, Guinean Ahmed Sekou Touré, Tanzanian Julius Nyerere and Patrice Lumumba from the former Congo.

FIGURE 2
Statue of Samora Machel in the centre of town, at the end of Avenida Samora Machel. *Mobilarte* (2014), digital frame capture from outtakes.

© Gerda Cammaer.

All the above mentioned streets line the route I took through the city in a tuk-tuk (a three-wheeled motorized vehicle used as a taxi), freely zigzagging through central and south Maputo ending with a long drive along the Avenida da Marginal, a boulevard on the verge of the Indian Ocean. It is this ride filmed on an iPad that resulted in the video *Mobilarte* (12 min, 2013/2014). This project, and the making of it, is the main subject of this essay. A first version was presented at the Lumières de la Ville conference in 2013, and the final version was finished in February 2014. This mobilementary has the characteristics of both a city portrait and a video poem. It was made using the local colors of Mozambique and the African winter light as the basis for the editing of the images and the creation of the sound.

Tuk-tuking the City

The main idea behind *Mobilarte* was to translate the experience of riding a tuk-tuk in Maputo into an experiential video piece. As an avid traveller, I have lots of experience exploring foreign cities by foot, as I did when I was visiting Maputo the first time in 1999. At that time, I photographed the city and its inhabitants and filmed images on Super-8 film and 16 mm. With the footage, I made the experimental documentary film *1000 Feet* (2000),[3] a film that incorporates the experience of being a non-Portuguese speaking stranger in Maputo into the narrative, including some of the difficulties overcoming the intercultural clashes I was faced with. Shooting film, and walking around with a Bolex camera, not only enhanced my experience of being an obvious outsider, it also made that many of the images turned out to be extremely posed as I had to ask for permission to film people, and the subjects who agreed to be filmed only did so very reluctantly. Returning to Maputo in 2012, I found the city completely changed. It had made a big leap forward straight into the 21st century looking much more like any big city in the western world. There were no more car wrecks littering the streets as was the case in 1999 creating the impression the city was still a warzone, but instead, as the result of a huge influx of formerly leased cars from Europe, Maputo had turned into an expansive (and expensive) shiny car park.

Another new feature was the presence of tuk-tuks or auto-rickshaws, also known as three-wheeler, Samosa, tempo, trishaw, moto-taxi or lapa: tuk-tuk is a term commonly used in Thailand, an onomatopoeia for the sound of the vehicle's two-tact motor. These new three-wheeled cabin vehicles are an inexpensive mode of transport and currently the most popular taxis in Maputo. Formerly tuk-tuks were present in East-Africa only in Ethiopia and

3. Retrieved February 16, 2018, on Vimeo: <https://vimeo.com/24785639> (no password).

in the coastal regions of Kenya, but more recently one finds them also in Tanzania, and in Mozambique tuk-tuks are common since 2009. In Maputo, most of them are colored yellow or green or plain yellow (Figure 3).

FIGURE 3
Yellow tuk-tuk on Avenida 10 de Novembro, with view on Catembe in the distance. *Mobilarte* (2014), digital frame capture.

© Gerda Cammaer.

The advantage of travelling by tuk-tuk, over traveling by foot, is that you can cover a much larger area in a shorter amount of time (they are fast and travel easy through traffic jams). Compared to travelling by car, you are actually much closer to pedestrians as the tuk-tuk is completely open (if you don't pull its curtains closed) and you will experience all the sounds and smells of the city (be it mostly car fumes), including feeling every single pothole of Maputo (tuk-tuks are not known for having a superior suspension system). This all became part of the rather shaky hand-held aesthetic of *Mobilarte*, as the entire ride was filmed with an iPad. The trajectory taken by my tuk-tuk driver Chris resulted in a piece that has three parts, each dedicated to a different part of town: uptown or *Maputo Alto*, downtown or *Maputo Baixa* and a third part titled *Maputo Praia* that follows the Avenida da Marginal parallel to the bay of Maputo, with its beautiful north-east beach.[4]

4. Part 3 of *Mobilarte*, *Maputo Praia*, was the first part finished and it was selected for and screened at the 2013 edition of MINA, Mobile Image Network Aatearoa, New Zealand.

iPadding or *Eye-padding* the City

One of the most appealing features of shooting on iPad is the fact that while shooting it functions as extra large viewfinder. Contrary to other video cameras, DSLR cameras or cellphones, the iPad offers you an instant preview of what you are filming as big as its own screen (approximately 8 × 6 inches). Seeing the filmed image this big while filming is mesmerizing, and I always find myself looking more at the iPad screen as I am filming in reality. In fact, the iPad gives you an instant mediated experience of reality, an extended version of reality, one that layers on top of reality in real time, its future image in the making—hence my alternative use for *padding* in the term *eye-padding*. The iPad is thus a double window on the world, both a camera and a screen, what makes the actual filming experience all the more captivating and inspiring.

Besides the pleasure of shooting with the iPad as a large size viewfinder, from my very first experiences with the tablet I fell in love with its particular aesthetic qualities that are created by its technical limitations: a slow shutter speed that cannot keep up with fast motion, automatic exposure that is slow reacting to sudden changes in light conditions (e.g., from shadow to light), a fixed wide angle lens and a wide frame (16:9 aspect ratio) and a low resolution image that easily pixelates when there is movement in the image or big differences in contrast. Although some of the effects of these technical characteristics of any iPad video can easily be seen as "unprofessional" or "substandard," for me they offer possibilities to create effects that would not be possible with so-called better cameras, and these effects are particularly suited to translate the transient experience of a stranger traveling a foreign city as is the case in *Mobilarte*.

For instance, iPad images have interesting "motion blurs," especially when driving fast: its camera cannot capture the motion at the speed that the vehicle is going, especially not when filming lateral travelling shots of objects in close range. A good example is the rather messy look of the vegetation along the road in the third part of *Mobilarte* (*Maputo Praia*), that makes for rather impressionistic painterly images contrary to a more vérité style of images. Another interesting aspect about iPad video is that changing the frame rate in post-production from its 30p to 24p (film speed) creates interesting ghost frames that give the overall piece a bit of a haunted feel. This feature is an important aesthetic device in the second part of *Mobilarte*, *Maputo Baixa*, in which I tried to re-create my experience feeling less at ease in this more crowded part of the city, even feeling a sense of danger, compared to the other parts of the town.

Lastly, the fact that the eye of the iPad camera reacts slowly to changes in light-conditions became an important tool to help express the effects of the African winter-light in Maputo. Contrary to the well-known images of Africa in a blazing sun, the light in the southern hemisphere in winter is a gentle soft light (the days are short, the sun is low). In Maputo, this light was even softer as it is filtered in two different ways. Because winter is the dry season, there is a lot of dust in the air that softens the light. A second filter were the screens provided by the city's many acacia trees that line the streets of Maputo. As said earlier, Maputo is known as the "City of Acacias," and the specific feathered foliage of these trees creates beautiful lace-like patterned shadows that are present throughout *Mobilarte*, particularly in the first part filmed in uptown Maputo, *Maputo Alto* (Figure 4). This winter light also influences the colour pallet of my images of Maputo, and both this particular winter light and the local colours of the city became determining factors in the editing and the sound of the final video.

FIGURE 4
Acacias casting lace-like shadows on the sidewalks in up-town Maputo. *Mobilarte* (2014), digital frame capture.

© Gerda Cammaer.

Editing of the Images and the Creation of a Narrative

As indicated, *Mobilarte* has three different parts that each portray a different part of the city and tells a different story based on my personal experiences and observations when visiting Maputo in the summer of 2012.

Maputo Alto: Cars, Cell Phones and Change Blindness

The first part of the video, *Maputo Alto*, is more informative and in style[5] closest to a typical travelogue. It is filmed in the neighbourhood around the central hospital of Maputo, a city block situated in between Avenida Julius Nyerere, Avenide Mao Tsé Tung, Avenida Vladimir Lenine, and finally Avenida Eduardo Mondlane on which the main entrance to the hospital is located. The block described here is much larger than the part of the ride that serves as the basic tracking shot for this chapter of the video, which was basically only three streets long situated closer to the hospital itself, but scenes and various brief shots of streets alike in the larger neighbourhood were used to create a more varied visual narrative that tries to express two main features of the "Maputo experience": firstly, the fact that people constantly seem to appear out of nowhere and, secondly, the fact that Maputo has become a city of cellphone users.

The first feature, people constantly emerging out of nowhere, was enhanced in the final video by intercutting bystanders and pedestrians of similar street scenes of the extended neighbourhood, into the selected part of the tuk-tuk ride that serves as the visual guide-track for this part of *Mobilarte*. Although this creates various jump-cuts,[6] the similarities in the movement of the tuk-tuk (its speed and particular maneuvers such as turning a corner) as well as the careful matching of the inserted shots regarding light conditions (sun or shadow) and view (close-ups or wide shots) makes that the flow of the video is not affected (Figures 5 and 6). Moreover, this particular style of figurative jump-cutting was consciously chosen because it is the perfect illustration of how lived experience and memory enhance change-blindness or the inability to detect changes to an object or a scene in moving images across cuts. Although this will definitely not be the case for all viewers and in all cases where I made cuts by combining shots of different streets as if they were taken at the same spot, it works for me as I am constantly mentally drawing on both my experience of the city in 1999 and in 2012. But even for people who have not been to Maputo, from reactions of viewers I know that the overall effect works: despite that visual details and object or subject properties are not retained automatically from one view to the next, we perceive the ride as happening in as a stable continuous world.

5. Travelogues are non-fiction films that have a place as their main subject. They focus on the exploration of that place, more than on the experience of it (which is the main focus of the two other parts in *Mobilarte*).

6. An edit of two sequential shots of the same subject that are taken from camera positions that vary only slightly which gives the edit the effect of jumping forwards in time.

FIGURE 5
Two different street corners combined by a cut in *Mobilarte*, based on their similarities: the red buildings, similar shadows and framing. *Mobilarte* (2014), consecutive digital frame captures.

© Gerda Cammaer.

FIGURE 6
Jump cut between two shots with similar cars, as to mimic how people seem to constantly appear out of nowhere when driving the streets of Maputo. *Mobilarte* (2014), consecutive digital frame captures.

© Gerda Cammaer.

Change blindness is an interesting feature in moving images and according to Simons and Levin, "perhaps the most intriguing precursor to contemporary studies of change blindness comes from the informal observations of film makers and editors."[7] Filmmakers are the natural experts in change-blindness as they work with a rich body of knowledge about perception and vision and use this knowledge to do explicitly in a film what our visual system automatically does in reality: to combine a series of partial views (individual shots) into a coherent whole (a continuous scene) without audiences noticing the transitions. Actually, a lot can already be learned from the early editing experiments by Soviet filmmaker Lev Kuleshov (1899-1970). He noted: "Convincing montage makes the audience overlook minor defects (for example when the actor's costume changes between shots), though I repeat that this is only possible if the scene is edited correctly (in case of bad montage the blunder will leap to the eye)."[8] *Mobilarte* has examples of both "good" and "bad" montage, yet what is good or bad seems to be different for every viewer depending on their own experience with busy city streets and views similar to the ones in my video.

Simons and Levin give the example of a busy city street to explain how change blindness operates and even is a necessity in life as it helps us to perceive the world as stable and continuous. During the normal course of events, constantly a variety of property changes happen:

> People are occluded by walking behind barriers, cars move, revealing previously hidden objects on the sidewalk, and people may shift a bag to the other arm or take out a handkerchief. All of these changes are rapid and might occur during saccades or between successive glances. A system that is too precise in tracking visual details would, in the words of William James, present a "blooming, buzzing confusion". In contrast, a system that gives a rich perceptual experience at any instant, but only integrates the gist (and perhaps the layout and movement direction) from one view to the next would give the impression of stability rather than chaos. This system would be successful at ignoring unreliable object property information, focusing instead on the information that the perceiver needs to know. Thus, change blindness supports the phenomenal experience of continuity by not preserving too much information from one view to the next.[9]

7. Simons, D.J. and D.T. Levin, "Change blindness", *Trends in Cognitive Sciences*, Vol. 1, No. 7, October 1997, p. 261.
8. Kuleshov, L., *Selected Works: Fifty Years in Films* (Agrachev, D. and Belenkaya, N., translators), Moscow, Raduga Publishers, 1987.
9. Simons, D.J. and D.T. Levin, 1997, *op cit*., p. 267.

The impression that I tried to convey with this style of editing based on the principles of change blindness was my experience of the busy city streets of Maputo where people constantly seem to appear out of nowhere. To achieve this, I had to eliminate another new feature in present-day Maputo, one which I consider to be a major image contaminator: the abundance of cars in the city. As stated before, contrary to my experience in 1999, as the result of a huge influx of formerly leased cars from Europe, Maputo has turned into an expansive (and expensive) shiny car park.[10] Avoiding that my piece would look like a car commercial or a promotional video for car export deals in Africa, I tried to replace as many parked cars by people as I could. It is actually a disadvantage of travelling by tuk-tuk that all the traffic on the streets, as well as all the parked cars that line the streets, will dominate your tracking shots, which is not the case if one explores the city by foot (as I did for my film *1000 feet* in 1999). Yet, at times, I also used the cars to my advantage, and applied the same technique as above to speed up the action by intercutting cars of similar colours. To compensate for the many cars that give the city a very western appearance, I also created a scene showing only the typical pushcarts and cut them based on the same principles of change-blindness, combining carts that were filmed on very different streets (Figure 7).

Last but not least, this first part of *Mobilarte* has as a major theme the omnipresence of cell phones and of publicity for cell phones and calling cards in Maputo. Many street vendors wear the yellow jackets or have the vibrant yellow-and-green signs (very similar colours than those of the tuk-tuks) of the biggest (government owned) cell phone company at their stands: mcel or Mozambique Cellular.[11] This company has advertisements all over the city, some covering entire walls of skyscrapers. I also slowed down the part of the ride passing behind the central hospital to focus on this new feature of Maputo,

10. Used cars are one of the biggest import products for Mozambique. It is for many used car companies their fastest growing market in South-East Africa. Mozambicans can choose from a wide variety of formerly leased Japanese vehicles such as Toyota, Honda, Mazda and Mitsubishi. But European cars are popular too. Importing used cars into Mozambique is very easy. There are no major restrictions, and the port of Maputo is easy to access, although some companies prefer Durban as shipping is a bit more frequent there.

11. Mcel is Mozambique's largest mobile network. It is 100% owned by the government. It began operating in 1997. In early 2012, mcel claimed to have more than 4.5 million subscribers, and a mobile network that covered 75% of Mozambique's population, and 60% of the country's territory (Retrieved January 29, 2018, from <https://www.eaglestone.eu/xms/files/Telecoms_Research_Mozambique_Eaglestone_Securities_November_2014.pdf>). In 2005, the company teamed up with media giant Ericsson to reinforce its position as market leader in Mozambique and to expand its services (Retrieved December 18, 2017, from <http://www.ericsson.com/article/mcel_1595655422_c>). Their main competitor is Vodacom, a pan-African mobile telecommunications company that has its most subscribers in South-Africa.

FIGURE 7
Typical fruit cart going against traffic. *Mobilarte* (2014), digital frame capture.

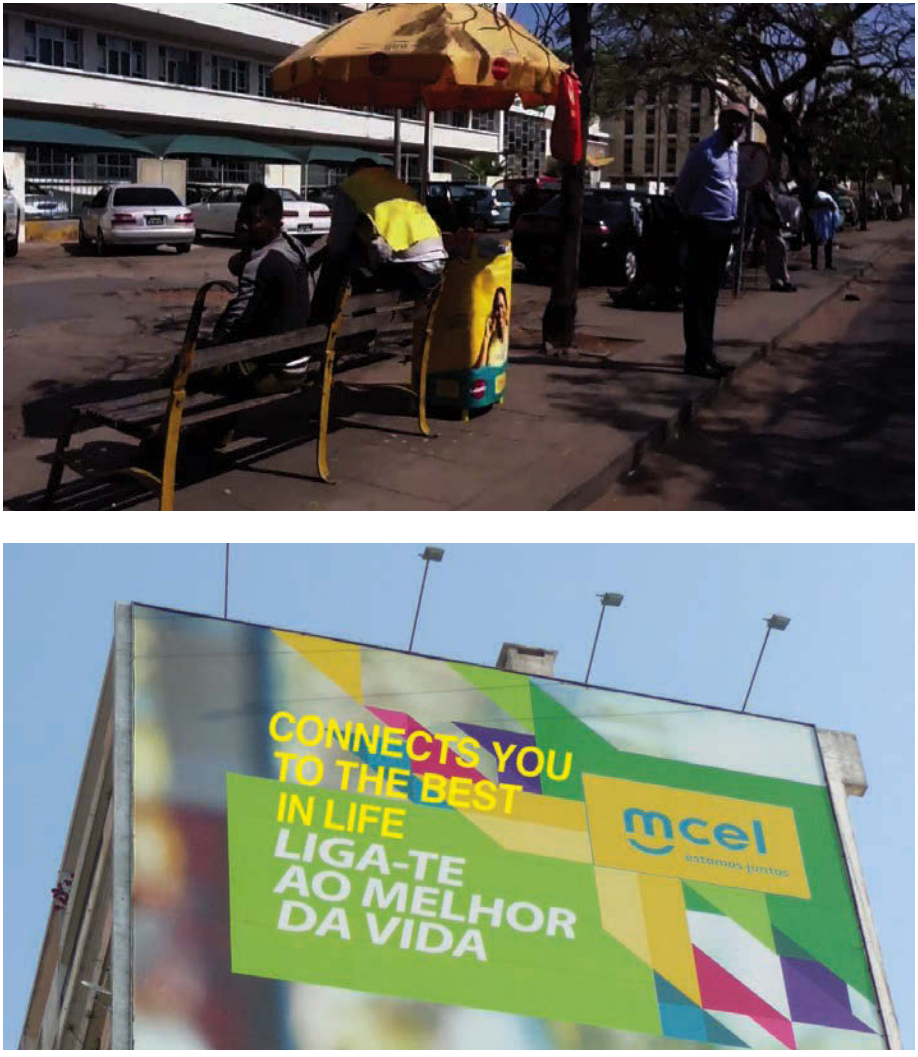
© Gerda Cammaer.

people talking on their cell phones, and inserted one of mcel's ads, shamelessly extending their slogan to promote cell phones to iPads, as well as to filming and traveling: "It connects you to the best in life" (Figure 8).

Maputo Baixa: Lingering People, Images and Memories

The second part of *Mobilarte* takes place in the market area of downtown Maputo, a more crowded area where every inch of the sidewalks or streets is taken by colourfull displays of merchandise and various gatherings of people. Where in uptown Maputo most people seem to have a purpose (e.g. go home, go to work), in downtown Maputo more people seem to be just hanging around, and there is a lot more chatting and shouting. As there is a higher concentration of people both on the sidewalks and on the streets, that experience became the main focus of this part of *Mobilarte*: how all these people make in impression, and how that impression lingers (or not). To create this effect, the editing of this chapter mimics associative memory by making it look like if the maker/viewer constantly takes a second look. The part thus appears as a continuous series of double takes, be it with a twist as there are both flash-backs and flash-forwards. Most of the shots in this part have been slowed down and because of the difference between the shooting rate (30p)

FIGURE 8
A cell phone card selling point behind Maputo's central hospital and the add for mcel phone services on a high-rise just behind. *Mobilarte* (2014), consecutive digital frame captures.



© Gerda Cammaer.

and the editing rate (24p), sometimes a ghostly effect occurs: it looks like if people are followed by their own shadow, another visual effect that perfectly mimics the lingering of people, images and memories.[12]

A key moment in this part occurs when the iPad camera captured a sunbeam: as a flare, it moves along the trajectory of the tuk-tuk, pointing out people on the sidewalk as if a higher power is at work. This beam of light allowed to maintain continuity while cutting shots together that are not continuous, as the movement of the flare makes it so that change-blindness can do its wonders, enhancing the feeling of fleetingness that is already the main characteristic of this chapter (Figure 9).

FIGURE 9
A beam of light gliding along the tuk-tuk as captured by the iPad, touching pedestrians and vehicles along its path. *Mobilarte* (2014), digital frame capture.

© Gerda Cammaer.

After a last turn around the corner, the tuk-tuk ride for this chapter ends with a slowed down tracking shot along a crowded side-walk full of vendors that is no longer intercut with repetitions of its own images, letting the view make its own impression, ending with people crossing the street along a

12. Because this is a video effect that depends on the interlacing of the image, it cannot be shown as a still.

puddle of water. This time it is the puddle that reflects the pedestrians as if they are hanging in the air, mirrored in a similar natural way as the man in the famous Henri Cartier-Bresson picture titled *Behind the Gare St. Lazare* (1932) often cited as a key example of his "decisive moment" approach to photography (Figure 10).

Although already a decisive moment of sorts, in *Mobilarte*, an even more decisive moment comes right after, when, as the pedestrians have walked around the puddle, first a women gestures and commands the tuk-tuk driver to drive along and pass her and then two young men pass in front of the camera. The shot ends with a close-up of a face printed on one man's T-shirt that reads "lives". Although on the T-shirt the word *lives* is used as a verb to state that the person depicted on the fabric lives, I always read and interpreted "lives" as the noun referring to existences and beings, such as all the (at times ghostly) presences we just passed by on our way through downtown Maputo (Figure 10).

FIGURE 10
Capturing fleeting impressions of figures and faces, as stated on a by-passers' T-shirt. *Mobilarte* (2014), digital frame capture.

© Gerda Cammaer.

Maputo Praia: Poetry, Fabrics and Fleetingness

The third part of *Mobilarte* is the most poetic of the three and it functions as a sigh of relief after experiencing the hustle and bustle in the city of Maputo itself with a trip to the beach. It is the least edited part of the video and the long travelling shot along the Avenida da Marginal is almost kept as one continuous shot, just playing at different speeds. Towards the end, when the shot is slowed down, it becomes a similar staggering image as we have seen earlier in the film due to the difference between the shooting and editing frame-rates (respectively 30p and 24p), be it more pronounced this time. The higher speed of the tuk-tuk itself here (it can go faster as this is a bigger road, not a small crowded city street) has as effect that the low-resolution iPad images become more pixelated, creating impressionistic views of the vegetation along the road and the wide-open views on the beach.

Yet the main poetic feature of this last part of *Mobilarte* is how the iPad recorded the fabrics, table cloths, dresses and African wax prints that are hanging everywhere in trees or on cloth-lines along the road, on display for interested buyers. For me, the most characteristic and colourful image of Africa has always been that there is merchandise for sale everywhere in the streets and along the roads, any and every possible article. Here, with the beach in the background, the display of clothes and colourful fabrics or batiks is simply a lust for the eye. Hence *Mobilarte* ends with an extremely slow-downed shot of tablecloths floating in the ocean breeze, as if they are waving us goodbye and are already pointing us in the direction of that moment when our entire visit to Maputo will be only a memory, a reminder that all moments (past or present) are fleeting memories in the making (Figures 11 and 12). Indeed, a quote of Tennessee Williams ends the film reminding us that "life is all memory, except for the one present moment that goes by you so quickly you hardly catch it going."[13] While riding a tuk-tuk tends to make all the present moments going even quicker, the iPad has proven to be a helpful tool to both catch them going as to help memorize them.

13. Line taken from *The Milk Train Doesn't Stop Here Anymore* by Tennessee Williams, quoted by Christof Koch as the epigraph to Ch. 11, "Memories and consciousness" (p. 187) of *The Quest for Consciousness: A Neurobiological Approach*, Roberts & Company (2004) (hardback). In full it reads: "Has it ever struck you, Connie, that life is all memory, except for the one present moment that goes by you so quick you hardly catch it going? It's really all memory, Connie, except for each passing moment."

FIGURE 11
Dresses and aprons hanging from the trees along Avenida da Marginal. *Mobilarte* (2014), digital frame capture.

© Gerda Cammaer.

FIGURE 12
Fabrics for sale along Avenida da Marginal with the beach in the background. *Mobilarte* (2014), digital frame capture.

© Gerda Cammaer.

Sound Editing and the Creation of Mood

The editing strategies for the images explained above were all carefully chosen with as purpose to recreate the experience of my tuk-tuk ride in Maputo, incorporating ideas about how memory and visual perception work, freely blurring the thin line between the real and the surreal. For the composition of the soundtrack, I did something similar, but here I took this idea to a different level. In collaboration with sound artist Dafydd Hughes, we composed a soundtrack that is based on the four national colours of Mozambique: red, green, yellow and black (Figure 13). In Mozambique's flag, these colours have different meanings. Red represents Mozambique's struggle for independence, green symbolizes the land, yellow stands for the mineral wealth of the nation and black represents the African continent. Dafydd Hughes took very small portions of the original sound of the images, mostly the tuk-tuk sounds, and created with this four different notes, that each then were attributed to one of the four mentioned colours. Higher notes for yellow and green, lower notes for red and black. He then wrote a special program that allowed us to let the computer scan the edited images of *Mobilarte* (similar to how a squeegee would horizontally pass over a window) creating a signal if one of the four national colours were hit or "switched on". These signals were connected to the four notes created for the four colours and as such a musical composition was created for the first and last part of *Mobilarte*, *Maputo Alto* and *Maputo Praia*.

FIGURE 13
Four flags in Mozambican colours (green, red, black, yellow) along the way, captured from inside the tuk-tuk. *Mobilarte* (2014), digital frame capture.

© Gerda Cammaer.

For the first part, the soundtrack also includes some of the real sounds of the tuk-tuk, mostly when it slows down or speeds up, or if it does any other maneuver. I considered it important to keep the realistic tuk-tuk sounds in at those spots, as that helps the viewer to feel the movement of the vehicle, while also contributing to the more cinema vérité style of this first chapter. The last part, on the contrary, has only the sound of the tuk-tuk at the beginning of the ride, but it is soon edited out to let the musical soundtrack be the sole sound. Here the musical track was actually doubled up in editing with a brief delay, operating as an echo to itself, which contributes to the dreamy feel of this chapter and its purpose to express fleetingness.

The second part of the video, *Maputo Baixa*, has a soundtrack that is a combination of two musical tracks. One is a collage of various parts of the sound created for part one, all played at only 30% of the speed. The other is a loop created by taking a small part of the sound of the first part also played at only 30% of the speed. Using the sound at only one third of its speed makes that it has a much lower pitch, making this chapter in the film stand out as the darkest. The effect of looping a small part also contributes to this feeling, as if a dark force pushed us to consider the more mysterious and melancholic sides of this city, reminding us of its violent past as well as its current dangers.[14]

Conclusion: *Mobilarte* as Mobilementary

To conclude, I will explain the title of this piece, *Mobilarte*. As shown in the introduction of the video, before part one, it is the name of an art framing shop in uptown Maputo that I filmed on my ride through the city (Figure 14). As soon as I saw this sign, I chose it as the title for my video. In fact, I consider all my iPad videos to be a form of "mobile art", as they are art videos filmed on a mobile device. Yet, this piece also qualifies as a mobilementary, a term coined by Max Schleser in 2011 to describe mobile documentaries, such as

14. Filming on an iPad is kind of awkward while sitting on the backbench of a tuk-tuk, as you have to hold the tablet up in the air. Many bystanders gestured the driver or shouted things to us. Based on my experience filming there in 1999, I misunderstood this as negative reactions against me filming them. But the driver corrected me explaining that they were warning me to put my "computer" away so that it could not get stolen by one of the many thieves in the city. WikiTravel warns visitors to Maputo about the violent crimes in the city, although it does not rise to the level of violence in neighbouring Johannesburg. "Occasional pickpocketing attempts do occur and are almost guaranteed on busy streets. At night, it is better not to walk around alone […] Regardless of the hour, be smart when walking around: don't carry much around in the streets with you, and if you have a bag, keep it close to you. […] If you have a cell phone, do not flaunt it: pickpockets have been known to take cellphones right out of people's hands while they are talking on them." (Retrieved December 18, 2017, from <http://wikitravel.org/en/Maputo>.)

documentaries shot on mobile phones.[15] Indeed, by working with the specific technical aspects of the iPad camera, exploring and exploiting its own mobile-specific non-professional aesthetic, I hope to contribute to the growing impact of the mobile video format as an alternative cultural form of expression, a user-friendly and user-based one. As Schleser rightfully states, "by examining mobile production through its creative particularity as well as the specific rhythm that mobilementaries (mobile documentaries) develop, an intervention into the contemporary industry discourse can be established. The mobile aesthetic bears implications of transformation within the mediascape"[16].

FIGURE 14
Inspiration for the title of the video captured during the ride. *Mobilarte* (2014), digital frame capture.

© Gerda Cammaer.

Schleser makes a comparison with how the cinematic experiments of the 1920s broke away from convention and explored the possibilities of a new film aesthetic before the term documentary was established and institutionalised, such as Dziga Vertov's *Man with a Movie Camera* (1929) and Walter Ruttmann's *Berlin Symphony of a City* (1927). It is no coincidence that the films

15. Schleser, M.R.C., *Mobile-mentary: Mobile Documentaries in the Mediascape*, Saarbrücken, Lambert Academic Publishing, 2011.

16. Schleser, M.R.C., *op. cit.*, p. 235.

mentioned are both also city films.[17] Although I could have discussed *Mobilarte* here also as belonging to the genre of city films by explaining how the piece portrays life in Maputo, it seemed more useful to me to explain the piece's aesthetic qualities and all the artistic decisions made in the process of making it. Interesting enough, that is also why the piece does qualify as a mobile-mentary. Schleser uses the term *documentary* to refer "to a format before it was defined, illustrating the opportunity for users, pro-d-users, filmmakers and artists to explore the new emerging possibilities of mobile video" while he defines mobile as "an open approach to work with mobile devices within the framework of documentary."[18] Hence, *Mobilarte* is most definitely a good example of a mobilementary, be it an iPad video and not a cellphone film. My video is probably also less "mobile" than other mobilementaries, because it was edited on computer and not on the iPad with its own editing software. But my iPad video also aligns itself more with a long tradition of experimental film and art video, and exactly because it was meant to be more artistic, I chose the title *Mobilarte* (mobile art). In any case, it was never meant to be just mobile (made on the move), but also moving (made to move) (Figure 15).

FIGURE 15
Woman walking towards the centre of Maputo along Avenida da Marginal. *Mobilarte* (2014), digital frame capture of an out-take.

© Gerda Cammaer.

17. As part of his PhD research, Schleser made a feature city film on his mobile phone about Tokyo titled *Max with a Keitai* (2008)—a mobile-mentary that both documents life in the city as its own production process. You can watch the trailer for *Max with a Keitai* on Vimeo: <https://vimeo.com/26622881>. Retrieved February 16, 2018.

18. Schleser, M.R.C., *op. cit.*, p. 136.

Technologie lumière et rituel urbain

CANADA

Jean-François
CANTIN

Depuis plus d'une vingtaine d'années, ***Jean-François Cantin*** *s'intéresse à la façon dont les médias de l'image – vidéo, cinéma, photographie – conditionnent notre perception du réel. Dans son travail en installations vidéo et autres, il a recours à des dispositifs dérivés des procédés de l'image qui font office de métaphores de la perception et de ses processus psychiques. Avec cette approche, il réalise des installations qui agissent sur nos mécanismes de perception – qui sont des des processus formels qui produisent des expériences perceptuelles. Dans sa pratique, le phénomène de la perception est au cœur d'un questionnement ontologique : la perception comme phénomène médiateur de l'être.*

> Nous vivons un jour. Que sommes-nous ?
> Que ne sommes-nous pas ?
> Le rêve d'une ombre, voilà l'homme.
> Mais quand survient la gloire... les hommes
> sont entourés d'une vive lumière.
>
> PINDARE

Le prodigieux développement des technologies d'éclairage, notamment l'univers LED, a provoqué une explosion de festivals ayant pour thème la *lumière*. Dans ces forums sont invités les créateurs de tous horizons, qui explorent le médium lumière dans le domaine de l'éclairage architectural et celui des recherches liées au design et aux arts plastiques. Néanmoins, la prolifération de ces festivals *lumière*, qu'elle soit à l'origine de plateformes commerciales pour les nouvelles technologies d'éclairage ou des événements festifs grand public, démontre un engouement certain pour le phénomène lumineux. Cette fascination actuelle coïncide avec l'émergence de nouvelles technologies, bien qu'elle prenne sa source dans un fond primordial, un fond relié à cette part d'instinct qui persiste en nous.

Si le phénomène lumineux nous interpelle, c'est qu'il se double de l'élément qui est sa *cause* et sa genèse, *le feu*. Et là, je pense à Gaston Bachelard et à sa renversante « Poétique du Feu ». Il me semble qu'en parlant du *feu*, *cause* de la lumière, une autre poétique de *cause à effet* pourrait se développer. Dans *Fragments d'une poétique du feu*, Bachelard cherche à trouver les motivations psychologiques qui ont donné à l'homme de la préhistoire une inspiration quant à la manière de produire du feu. Le feu réchauffe et cuit, mais il donne aussi *à voir,* il éclaire. *Donner à voir*, fonction qu'Henri Alekan résume ainsi : « La lumière donne à voir, mais elle donne aussi à penser, à réfléchir, à réagir. » C'est peut-être là, en somme, la véritable puissance du phénomène lumineux sous toutes ses formes technologiques : nous faire réagir, nous faire réfléchir. Mais plus encore, il est générateur de cosmogonie, générateur de rituels.

FIGURE 1
***TRANSLUCIDI*, 2011, Palais des Congrès de Montréal, Montréal, QC, Canada. Installation vitrail : éclairage LED, programmation répondante (à conclure), verre Saint-Gobain.**

© Jean-François Cantin.

FIGURE 2
TRANSLUCIDI, 2011, Palais des Congrès de Montréal, Montréal, QC, Canada. Installation vitrail : éclairage LED, programmation répondante (à conclure), verre Saint-Gobain.

© Jean-François Cantin.

Lumière = Création

CANADA

Pascal
LEFEBVRE

*Après des études en génie civil, **Pascal Lefebvre** oriente sa carrière dans l'événementiel. Il signe de nombreuses réalisations qui témoignent de sa curiosité et de son ouverture à de multiples formes d'expression de la créativité. Il a évolué au sein de Montréal en lumière, où il dirigeait la Nuit blanche, puis à MUTEK, à titre de responsable de la production et du développement stratégique. Il est l'un des fondateurs du Piknic Electronik et d'Igloofest. De 2011 à 2015, à titre de directeur de la programmation du Partenariat du Quartier des spectacles, il a mis en œuvre une programmation artistique et culturelle originale dans les espaces publics du Quartier.*

CANADA-FRANCE

Mikael
CHARPIN

© Lili Labelle.

*Après une formation en génie civil et en architecture, **Mikael Charpin** s'intéresse tout particulièrement aux domaines de la lumière et des nouvelles technologies liées à architecture et les espaces publics. Comme il est passionné d'architecture, de design urbain et d'arts numériques, la ville est pour lui un espace de vie et de création. Il a passé plusieurs années à développer et à mettre en place l'identité lumineuse du Quartier des spectacles de Montréal, à la croisée des enjeux techniques, économiques et innovants. Après avoir travaillé deux ans en tant que designer d'éclairage et chef de projet à L'Observatoire International, une compagnie de design d'éclairage de renommée internationale basée à New York, il est maintenant à l'emploi de Moment Factory.*

Rapprocher l'un de l'autre les mots *lumière* et *création* ne peut qu'évoquer dans notre esprit les plus anciens récits de la naissance de l'Univers. Dieu dit : « Que la lumière soit ! » Et la lumière fut (et le monde fut créé). Selon une version plus récente et plus scientifique : la totalité de la matière existante se trouvait concentrée dans un état de densité et de chaleur extrêmes. Puis, soudainement, elle connut une expansion fulgurante : c'est le big bang, que l'on peut donc considérer comme le premier *plan lumière* de l'Univers...

De fait, la lumière des tout débuts dure encore, éparpillée dans les milliards de milliards d'étoiles que révèle la nuit...

Et aujourd'hui – quelque treize milliards huit cents millions d'années plus tard –, sur une infime planète bleue, quelques grandes villes font toujours usage de la lumière à des fins de création, à une échelle et avec des moyens, il faut l'admettre, un peu plus modestes.

Le Quartier des spectacles de Montréal : naissance et renaissance

À Montréal, dès 1860 et jusqu'à la fin des années 1950, le Faubourg Saint-Laurent, à la fois proche du centre-ville et du port, accueille une concentration de débits de boissons clandestins, de bordels (près de 300 en 1924) et de maisons de jeux illicites, cohabitant avec de nombreuses scènes de cabaret où se produisent effeuilleuses, troupes de « burlesque » et orchestres de jazz.

Le quartier du Red Light de Montréal, dont le nom évoque les lanternes rouges signalant les maisons closes, est le plus important en Amérique du Nord ; il contribue fortement à la réputation de la ville, où il attire de nombreux visiteurs en quête de divertissements de tous ordres, notamment les Américains lors de la prohibition (1919-1933).

Dès le XIX^{e} siècle et au début du XX^{e}, un premier réseau de salles – Gesù, 1864 ; Théâtre français (Métropolis), 1893 ; Monument-National, 1893 ; théâtre Princess, 1907 ; Théâtre Gayety (Théâtre du Nouveau Monde), 1912 ; cinéma Impérial (Centre Sandra & Leo Kolber), 1913 ; Théâtre Saint-Denis, 1916 – anime le secteur. À l'exception du théâtre Princess, devenu le cinéma Parisien, puis disparu, toutes ces salles existent encore !

Dans le Quartier latin, situé immédiatement à l'est, s'établit une filiale de l'Université Laval (1895), à laquelle s'adjoindront bientôt l'École polytechnique (1903), l'École des Hautes Études commerciales (1907) et la Bibliothèque Saint-Sulpice, première Bibliothèque nationale du Québec, en 1912.

On voit donc qu'au début du dernier siècle, les vocations que reprendra le slogan du Quartier des spectacles, « Vivre, apprendre, créer et se divertir », sont déjà bien ancrées dans le quartier.

Dans les années 1940-1960, les artistes émergents, notamment les Automatistes, y seront aussi présents, autour de la Librairie Tranquille, qui leur offre un lieu de rencontres et d'exposition.

Cependant, au cours de cette histoire, des incendies (trois frappent l'université entre 1919 et 1921), une crise économique majeure (le krach de 1929), et la lutte contre les activités illicites, menée plus ou moins fermement par la police selon les circonstances, contribueront à une détérioration progressive de ce secteur.

Malgré quelques interventions d'envergure, comme la construction de la Place des Arts, inaugurée en 1963, l'environnement urbain du Faubourg Saint-Laurent s'est en effet dégradé au fil du temps : rues mal configurées et surdimensionnées, terrains en friche, édifices délabrés et barricadés, multiplication des stationnements de surface... Paradoxalement, l'abondance de terrains vagues a favorisé le développement des grands festivals, dont le Festival international de jazz de Montréal.

C'est dans ce contexte qu'est conçu, à l'initiative d'entrepreneurs des milieux du spectacle, le projet de redonner à ce quartier une identité propre liée à sa vocation centenaire, de rendre aux salles de spectacles leur lustre d'antan, marquises et affichages lumineux, dont la réglementation municipale avait restreint l'ampleur et le rayonnement. Lors du Sommet de 2002, auquel le maire avait convoqué tous les partenaires économiques, sociaux et culturels pour formuler de nouveaux projets pour Montréal, la requalification du Quartier des spectacles retient l'attention de l'administration, et le Partenariat du Quartier des spectacles est créé en 2003. L'une de ses priorités est d'affirmer l'identité du quartier. Un concours d'idées regroupant des équipes mixtes (montréalaises et étrangères) a lieu en 2004-2005 : c'est l'équipe Intégral (Jean Beaudoin et Ruedi Baur) qui gagne et se voit confier le mandat de réaliser le concept d'identité.

La lumière : outil identitaire, dispositif créatif

> *On a essayé de trouver une solution qui relevait beaucoup plus d'un langage visuel, d'une chose beaucoup plus large qui nous permettait à la fois d'être évolutifs, de nous adapter aux différentes circonstances. Bref, de montrer les contrastes de ce que pouvait être un territoire aussi riche que celui du Quartier des spectacles,* rappelle le designer Ruedi Baur. *On a commencé par ces points rouges parce qu'il s'agissait de marquer le quartier ; quand il y a des points rouges, c'est une institution culturelle, c'est un lieu ouvert au public, c'est un lieu accessible.*

Figure 1
Le point rouge, symbole du spectacle et élément de base du design identitaire, Ruedi Baur + Jean Beaudoin.

© Martine Doyon.

Puis, poursuit Baur, *on travaille les façades : chacune des institutions a une mise en scène différente, réalisée par un concepteur lumière différent, sous une forme de direction artistique. Cela va être renforcé par un marquage des passages piétons qui signalera les différentes institutions situées au nord et au sud de la rue Sainte-Catherine.*

FIGURE 2
Signature lumineuse devant le Théâtre du Nouveau Monde, Ruedi Baur + Jean Beaudoin.

© Martine Doyon.

Cette approche apparaît tout à fait adaptée au territoire, dans la mesure où celui-ci est encore, en 2005, dans un état d'abandon inquiétant. Le programme particulier d'urbanisme, conçu et réalisé par l'OBNL montréalais Quartier international de Montréal inc., ne sera connu que deux ans plus tard et les travaux d'aménagement ne commenceront qu'en 2008.

La réalisation graphique des diverses déclinaisons du « point rouge », par le concepteur lumière montréalais Axel Morgenthaler (*Photonic Dreams*), permet donc non seulement d'évoquer puissamment la vocation passée et actuelle du quartier (Red Light, mais aussi tapis rouge et éclairage des théâtres), distinguant celui-ci des autres secteurs du centre de Montréal. Elle contribue

également à développer, au fil du temps, les divers aspects d'un « parcours lumière » qui soutiendra la requalification urbaine du quartier et valorisera sa créativité culturelle.

Le premier objectif est la mise en valeur, par la lumière, des 80 lieux de diffusion culturelle du Quartier, dont le Centre Pierre-Péladeau, la Maison du Festival de jazz et le Théâtre du Nouveau Monde.

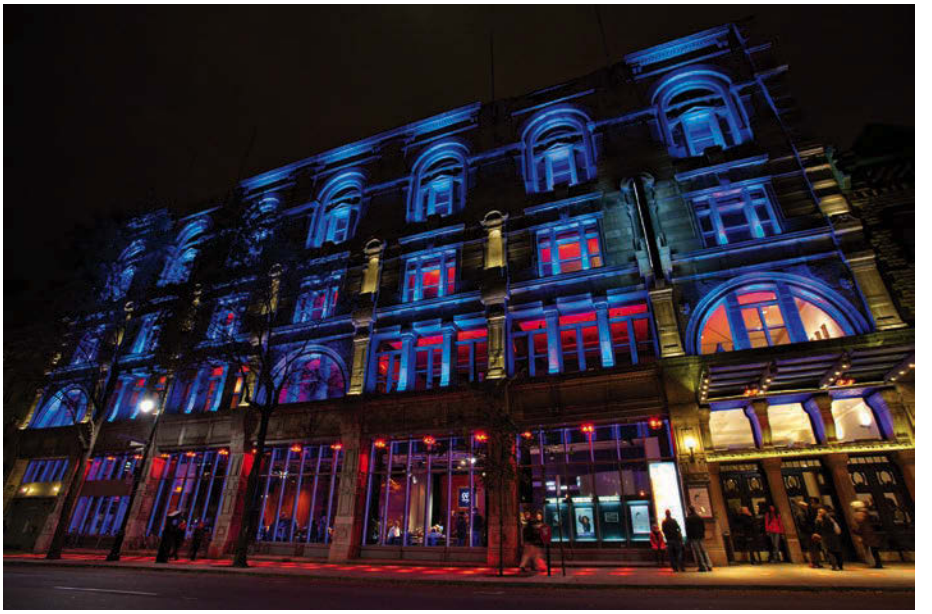
À cette signature s'ajoute l'éclairage architectural des édifices abritant les salles ; de nouvelles marquises, comme celle du Métropolis réalisée par la firme montréalaise Moment Factory, redonnent à ces lieux, parfois plus que centenaires, visibilité et vitalité.

Figure 3
Marquise du Métropolis, créée par Moment Factory. En 2017, le Métropolis a été rebaptisé le MTelus et cette marquise a été remplacée.

© Martine Doyon.

L'éclairage architectural prend diverses voies, selon les potentialités qu'offre chaque édifice au concepteur lumière. Ainsi, Axel Morgenthaler fait logiquement porter son travail sur la mise en valeur de la façade du Monument-National, l'un des rares édifices de style néo-Renaissance à Montréal.

FIGURE 4
Mise en lumière du Monument-National, Alex Morgenthaler.



© Martine Doyon.

Dans une approche toute différente, Gilles Arpin (*Éclairage public*), tire parti de la fenestration régulière de la Maison du Festival de jazz pour y faire apparaître des photos des grands créateurs et interprètes de jazz que le festival a su attirer au fil des ans.

FIGURE 5
Mise en lumière de la Maison du Festival Rio Tinto Alcan, Gilles Arpin, Éclairage public.

© Martine Doyon.

Le Partenariat assume 50 % des coûts du programme d'éclairage architectural et scénographique offert aux salles : 19 établissements en ont profité jusqu'à maintenant.

Une dimension artistique supplémentaire intervient avec l'éclairage en vidéoprojection : lors de la Nuit blanche 2010, deux concepteurs de la région lyonnaise (Congo Bleu – Julien Pavillard et L'Acte Lumière – Jean-Yves Soetinck) métamorphosent la structure plutôt terne et habituellement inerte du clocher de l'UQAM pour en offrir aux passants une vision totalement inédite, inattendue, voire hallucinante. Avec ce type d'intervention, la lumière devient clairement un médium de diffusion de contenus artistiques.

FIGURE 6
***Un point c'est tout*, création de Congo Bleu et de L'Acte Lumière, clocher de l'UQAM.**

© Martine Doyon.

Dans l'ensemble du Quartier, ce sont huit façades qui sont, à longueur d'année, consacrées à la diffusion de vidéos artistiques. Ces façades et l'ensemble de leurs éléments architecturaux ont été modélisés afin de définir précisément les zones de projection adaptées aux particularités de chaque édifice. Ce réseau de vidéoprojections constitue une dimension importante du parcours lumière. Il comprenait, en 2015 : la place de la Paix, la Grande Bibliothèque, le Centre de design de l'UQAM, le clocher de l'UQAM, le pavillon Président-Kennedy de l'UQAM, le cégep du Vieux-Montréal, le Théâtre Maisonneuve et les abords du métro Saint-Laurent. Ce réseau est appelé à s'étendre à d'autres lieux et édifices au cours des prochaines années.

Figure 7
***Mindwind*, Herman Kolgen, façade de la Grande Bibliothèque, dans le cadre du Parcours numérique.**

© Martine Doyon.

Pour permettre aux créateurs de se consacrer entièrement aux contenus artistiques, l'équipe du Partenariat a conçu et gère tous les aspects techniques : un parc de 31 vidéoprojecteurs gérés par le puissant logiciel Photon, de la firme montréalaise VYV, est mis à la disposition des créateurs. Ces projecteurs et les autres composantes techniques sont logés dans des « salles de projection portatives » conçues pour résister aux intempéries, qui se trouvent sur les toits des édifices adjacents.

La programmation, le déclenchement et l'arrêt des vidéoprojections sur les façades du quartier sont contrôlés à distance, depuis la régie centrale, par réseau de fibres optiques ou réseau aérien vers les « salles de projection portatives », ce qui dispense d'avoir une régie dans chacun des édifices concernés et permet une synchronisation dans l'ensemble du Quartier, faisant de celui-ci un parc permanent de vidéoprojections unique au monde qui fonctionne dans toutes les conditions climatiques, sur un territoire de un kilomètre carré.

Le parcours lumière prévoit enfin un éclairage signalétique au sol, synchronisé avec les feux de circulation, sur les surfaces consacrées aux traversées piétonnes, qui permettrait d'orienter la circulation piétonne vers tel ou tel événement dans le quartier. Un projet pilote a été réalisé avec succès, mais il reste un certain nombre de problèmes à résoudre, compte tenu de la réglementation actuelle.

FIGURE 8
Intersection signalétique, Ruedi Baur + Jean Beaudoin.

© Martine Doyon.

Les diverses applications du parcours lumière du Quartier des spectacles sont soumises à des critères de qualité, garantie par une direction artistique, ainsi qu'à des critères de développement durable, par la réduction de la pollution lumineuse et de la consommation d'énergie. À titre d'exemple, les quatre diodes électroluminescentes dynamiques de 3 watts du *luminaire signature* ont une durée de vie de 500 000 heures, alors qu'une ampoule de 100 watts qui créerait le même effet a une durée de vie de 1000 à 2000 heures.

Des événements lumière qui rythment les saisons et suscitent la participation

Afin de présenter un niveau d'animation optimal (attrayant et non envahissant), l'activité du parcours lumière se module sur le calendrier du Quartier des spectacles, en trois temps :

1) l'éclairage architectural dynamique, qui vise à mettre en valeur les lieux de diffusion culturelle, mais sert aussi à créer une ambiance à partir de façades qui n'ont pas forcément de grands attraits architecturaux ;
2) la projection événementielle, rendue disponible aux producteurs, notamment durant la saison des festivals ; le système permet alors la sonorisation et l'interactivité ;
3) les productions du Partenariat :
   - au printemps, alors que se déroulent le Printemps numérique ;
   - pour la rentrée culturelle (septembre-octobre) ;
   - en hiver (début décembre-fin février) avec Luminothérapie et la Nuit blanche ; le système permet encore la sonorisation et l'interactivité.

Luminothérapie, une manifestation qui vise, comme son nom l'indique, à se réchauffer l'âme durant la froide saison, revient chaque hiver sur l'une ou l'autre des grandes places du Quartier. En 2012, le projet, soumis à un concours d'idées, comportait deux volets : *Iceberg* à la place des Festivals, et *Le jour des 8 soleils*, sur l'ensemble des surfaces du réseau de vidéoprojections.

FIGURE 9
***Iceberg*, ATOMIC3 et Appareil Architecture, place des Festivals et esplanade de la Place des Arts, dans le cadre de la 3e édition de Luminothérapie, du 6 décembre 2012 au 3 février 2013.**

© Martine Doyon.

Iceberg est une œuvre immersive, conçue par Atomic 3 et Appareil architecture, qui propose une expérience ludique interactive : le parcours d'un iceberg, de sa descente dans les eaux polaires jusqu'à sa dissolution près du littoral méridional. *Iceberg* est une suite d'arches métalliques lumineuses formant un tunnel, que le public est invité à parcourir, modulant la lumière et le son d'orgue géant que produisent les crevasses du monstre de glace.

Le jour des 8 soleils, réalisé par Pascal Grandmaison et son équipe, accapare pendant près de deux mois toutes les surfaces du réseau de projection, procurant aux visiteurs une expérience visuelle inédite à la suite d'un personnage invisible en quête de la lumière qui intrigue et fascine ; le parcours poétique s'accompagne d'une trame sonore téléchargeable sur son téléphone cellulaire.

FIGURE 10
***Le jour des 8 soleils*, Pascal Grandmaison en collaboration avec Antoine Bédard, Marie-Claire Blais, Serge Murphy, Simon Guilbault et Pierre Lapointe, huit façades du Quartier des spectacles, dans le cadre de la 3e édition de Luminothérapie, du 6 décembre 2012 au 3 février 2013.**

© Martine Doyon.

21 Balançoires est un projet interactif basé sur le principe de coopération, conçu par Mouna Andraos et Mélissa Mongiat, de Daily tous les jours, en collaboration avec le professeur Luc-Alain Giraldeau, de la Faculté des sciences de l'UQAM. Les passants de la promenade des Artistes sont invités à utiliser l'une de ses balançoires musicales. Chaque balançoire représente un instrument : piano, guitare, harpe ou vibraphone ; la hauteur atteinte par chaque balançoire détermine la note de musique qu'elle déclenchera. Lorsque les gens se balancent en synchronisme et travaillent ensemble à maintenir le rythme, des mélodies de plus en plus complexes se font entendre.

Le *Mégaphone*, présenté par l'Office national du film du Canada (ONF) et le Quartier des spectacles, est une autre installation interactive, créée par Moment Factory, qui, à l'automne 2013, invitait et incitait, sous le thème « Lance une idée sur ta ville », à prendre la parole dans l'espace public. Plusieurs centaines de participants se sont emparés du Mégaphone, lors de discussions animées par différents orateurs invités ; les mots clés se trouvaient instantanément projetés sur la façade du pavillon Président-Kennedy de l'UQAM.

FIGURE 11

Mégaphone, présenté par l'Office national du film du Canada et le Partenariat du Quartier des spectacles, une création de Moment Factory mise en scène par Étienne Paquette, promenade des Artistes.

© Frédérique Ménard-Aubin, Moment Factory.

Toutes ces interventions fournissent autant d'occasions de conclure des ententes avec les lieux de diffusion culturelle du Quartier et avec les firmes et agences montréalaises et étrangères de conception lumière. Bien vite, elles ont mis à contribution les étudiants de l'École des médias de la Faculté de communication de l'UQAM et permis de faire connaître à l'étranger et d'exporter l'expertise et les œuvres montréalaises. Ainsi, les *Sphères polaires*, de la firme Lucion Média (Luminothérapie 2011), ont été présentées à la Fête des Lumières, à Lyon, après avoir occupé la place des Festivals, tandis qu'*Iceberg* (ATOMIC3, volet de Luminothérapie 2012) circule à Bruxelles.

FIGURE 12
Sphères polaires, Lucion Média, place des Festivals et esplanade de la Place des Arts, dans le cadre de la 1re édition de Luminothérapie, du 15 décembre 2010 au 27 février 2011.

© Martine Doyon.

En ce sens, on peut dire que le parcours lumière dans toutes ses dimensions est fédérateur des partenaires du Quartier et favorise l'appropriation collective du territoire, de son identité, de son décor dynamique.

En janvier 2013, le Partenariat du Quartier des spectacles de Montréal et MUTEK, un organisme montréalais voué à la diffusion et au développement des formes émergentes de création numérique sonore, musicale et visuelle, devenaient les premiers membres associés non européens de Connecting Cities Network, un réseau multidisciplinaire qui vise à partager l'expérience et l'expertise de villes comme Berlin, Linz, Istanbul, Liverpool, Bruxelles, Helsinki, Madrid, Vienne, Zagreb et Marseille, toutes curieuses d'explorer de nouvelles voies dans l'utilisation des médias urbains, en particulier à des fins de diffusion artistique.

À cette occasion, Mme Susa Pop, cofondatrice et directrice du Public Art Lab de Berlin, organisme à l'origine du Connecting Cities Network, déclarait :

> *Montréal n'est pas seulement un haut lieu des nouveaux médias ; je la décrirais comme un modèle à suivre en matière de développement des espaces numériques dans un contexte urbain. Les sites permanents de vidéoprojection dans le Quartier des spectacles sont des infrastructures technologiques qui font rêver plusieurs autres villes, en particulier parce qu'ils sont utilisés pour diffuser des contenus artistiques et culturels plutôt que de la publicité.*

Cette appréciation de l'« exemple montréalais » souligne un des aspects de la vision globale qu'a développée la Ville de Montréal à l'égard du Quartier des spectacles :

- s'inspirer des vocations historiques (création et diffusion culturelles, enseignement) pour requalifier ce secteur et améliorer ses liens avec les autres secteurs du centre-ville : Centre des affaires, Village gai, Quartier international, Vieux-Montréal ;
- créer des espaces publics offrant un aménagement de qualité pour y ancrer les grands festivals, y attirer les foules, mais aussi pour susciter des développements immobiliers intéressants au pourtour de ces places : Maison du Festival Rio Tinto Alcan, Maison symphonique, Édifice Wilder – Espace danse et d'autres à venir ;
- assurer l'animation des espaces publics en confiant au Partenariat du Quartier des spectacles la programmation et l'animation culturelles de ces espaces, et en soutenant le choix de la lumière et des technologies numériques, qui, bien qu'éphémères, sont plus souples, plus participatives et moins coûteuses que l'art public 3D ;
- vouer le Quartier des spectacles à la culture dans l'intention d'en faire la principale vitrine culturelle de Montréal, ce qui se traduit par un soutien financier sans faille, notamment au développement du parcours lumière qui affirme à l'échelle internationale l'identité du Quartier et la créativité montréalaise ;
- poursuivre l'aménagement et le développement de ce quartier, notamment par la mise en œuvre du Programme particulier d'urbanisme du secteur Quartier latin, élaboré par l'ensemble des partenaires de l'arrondissement de Ville-Marie, qui touche les trois quarts du territoire du Quartier des spectacles.

Une destination touristique internationale en émergence

Avec 1,9 million d'habitants (près de 4 millions dans la région métropolitaine), Montréal est la deuxième ville francophone au monde, où le bilinguisme est cependant très répandu. Avec ses quelque 80 lieux de diffusion culturelle, plus de 40 festivals et sept places publiques offrant un aménagement de grande qualité, concentrés sur un territoire de un kilomètre carré, le Quartier des spectacles de Montréal, situé à une heure de vol à peine de Boston, New York et Toronto, est en train de devenir une destination touristique et culturelle majeure en Amérique et dans le monde.

La lumière habite un lieu
donne vie aux espaces
épouse les formes
attire les regards
allume les idées
inspire les créateurs.

REPUBLIC OF COREA-
UNITED STATES

Doo Eun
CHOI

Doo Eun Choi *is currently serving as a co-curator of Aurora 2017 in Dallas. She is the art director of Da Vinci Creative 2017, and the chief curator of Art Center Nabi in Seoul. Since 2000, she has also curated numerous international media art exhibitions in Kyoto, Beijing, Madrid, Geneva, Enghien-les-Bains, Istanbul, Montreal, New York and many cities across Korea. Choi's recent projects include* Han Youngsoo: Photographs of Seoul 1956-1963 *at ICP, New York (2017);* Why Future Still Needs Us: AI and Humanity *at Art Center Nabi (2016-2017);* BIAN, *at Arsenal Montreal (2016);* Mediacity Seoul 2012 Biennale, *at the Seoul Museum of Art; and* ZERO1 Biennial 2012, *at Zero1 Garage in San Jose, California.*

CANADA

Orit
HALPERN

Orit Halpern *is a professor at Concordia University in Montréal. She works across a lot of fields including the history of science, media studies, art, and design. She likes to experiment but hopes she has not hurt too many small animals doing so.*

Light Infrastructures

Life, Urbanism, and Media Art

In one of the opening scenes of Harun Farocki's 1988 video essay *Images of the World and the Inscription of War*, the narrator points out that *aufklarung*, or "enlightenment" has two meanings. The etymology of the word is linked to "light" and denotes knowledge, but in German it is also the word for surveillance, including military surveillance. This link between power, visibility, and knowledge provides the subtext in the film for a broader ranging rumination on the relationship between war, light, and media in modernity. What is visible, Farocki argues, can be both known and destroyed. The movie that traces the history of Western ocularcentrism is the question of how to encounter a world literally overwhelmed by light, where everything is always visible to power through the increased penetration of surveillance in "light" weapons like GIS-GPS guided systems, sensors, and radio tags that literally use radiation to record, archive, manage, and potentially destroy the world.[1]

1. Farocki, H., *Images of the World and the Inscription of War*, 1:13:30, Germany, Harun Farocki Filmproduction, 1988. Keenan, T., "Light Weapons", in T. Elsaesser (ed.), *Harun Farocki: Working on the Sightlines*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2004, p. 203-210.

Farocki is hardly the only one to notice this condition. Both industrialists and architects have long used lighting as an agent of power and a mode by which to produce new forms of life and experience. In 1893, to celebrate the Columbus' discovery of the America and to inaugurate the emergence of the United States as a global economic and industrial power, one of the more spectacular architectures of light was built. Designed by the architect and urban designers Daniel Burnham and Frederick Law Olmsted, the White City was a gleaming demonstration of American power, and engineering. It is perhaps no surprise that Burnham also designed the plan for Manila after the United States took over the islands after the Spanish-American War.

One of the most remarkable features of this installation was its gleaming aspect at night. Illuminated by thousands of light bulbs, the city gleamed in proof to the American invention of electricity, and the command over nature and the world to which this architecture was proof.

This fair inaugurated, perhaps, the relationship between electricity, power, empire, and commerce. At the fair, Fredrick Turner announced the closing of the frontier, only to herald the opening of another frontier—imperial, economic, and architectural. The White City became the prototype for the City Beautiful movement and a central model for urban planning throughout the early 20th century. The same architects of the fair also design American occupied Manila in the soon to be acquired on the Spanish-American War, Philippines. The closing of the West for the United States, it appears, only opened to the East.[2]

Shortly thereafter, as though to demonstrate that life had now literally become beholden to light, in 1903, Thomas Edison killed an elephant, Topsy, in a demonstration of the dangers of AC technology forwarded by his competition Westinghouse. One of the most famous demonstrations of the early cinema technology, the death of the elephant, linked forever electricity to death and commerce.

For Edison's demonstration was also the demonstration of a new political economy and media network run on pure energy—electricity. In this "Edisonian complex," electricity unified the stock ticker, the telegraph, the telephone, and the new cinema, all fully or partially developed in Menlo Park, New Jersey, in creating the infrastructure for a new consumer capitalism.

This penetration of electricity and then light quickly transformed urban space. The first electrical signs appeared in New York City in 1892 and initially mimicked print advertising. According to historian Margaret Weigel, the signs

2. Brody, D., *Visualizing American Empire: Orientalism and Imperialism in the Phillipines*, Chicago, University of Chicago Press, 2010, Chapter 3.

soon developed into floating signifiers detached from the environment. These beacons in the night were performative not literally. The constrains afforded by space, energy, and the light bulb, were antagonistic to carrying a complicated message but rather lent themselves extremely well to being experienced viscerally.[3] What made remarkable this entire circuit of dead animals, luminous screens, and shining signs was how life and death now were linked to profit and spectacular entertainment.

That light and power could now become mediums and materials for architecture continued to be reiterated throughout the 20th century. Albert Speer's famous "cathedral of light" architectures for the Nürnberg Rallies so famously shown in *Triumph of the Will*, and the avant-garde experiments with light by figures such as László Moholy-Nagy demonstrate the extremes in producing artistic experiments and fascist politics through the new medium of electrical and mechanized light. In Speer's architecture, the beams of anti-aircraft guns made propaganda, ideology, and war literally the matter of pure light. What Thomas Keenan has labeled a "light weapon", linking the defense of urban space, and the politics of destruction together.[4]

We opened with these examples because they demonstrate the relationship between vision, light, urban space, and spectacle. The newfound media technologies of cinema were intimately linked to the circuits of power and capital enabled through the newfound infrastructure of electricity and the miraculous ability to light up and make visible previously dark spaces. If the turn of the last century inaugurated an architecture of light and power that has shaped our lives since, we must turn to asking what forms of architecture and life are currently emerging in the spaces produced literally through electrical currents moving through silicon in micro-chips. The age of information is one imagined as shaped by light itself as medium, material, and product. We fantasize ever lighter, nano machines linked to a hope for a purely ethereal economy where the weight of earthly materials and resource constraint can be bypassed by the pure circulation and radiation of our light weapons, machines, and financial instruments. This is, of course, all fantasy.

Today's cities are imagined of pure light, utopian spaces of brilliance with no energy consumption or cost. The early flickers of electric lighting, unrelated to space only capital have now transformed into "spatial products," massive entire cities that can move all fuelled by that lightest of all infrastructures—bandwidth. The massive projects of East Asia like Songdo in South

3. Weigel, M., *The Commoditable Block Party: Electric Signs in Manhattan, 1881-1917*, MIT, 1993. Retrieved December 18, 2017, from <http://cmsw.mit.edu/the-commoditable-block-party-electric-signs-in-manhattan-1881-1917/>.

4. Keenan, T., *op. cit.*, p. 203-204.

Korea herald a post-electrical environment whose entire logic is to link the networks of servers, computers, and communication systems to the literal mobility of the urban space itself. The architecture of all glass and steel, pure transparency, reflects the idea that buildings are but conduits into networks. There is no public or private refracted in this architecture. The architecture's pure lightness encases a world imagined and governed by interfaces and screens all modulated through electro-magnetic waves and fiber optics. Smart poles with surveillance cameras, GPS, internet, air quality and particle sensors, motion detection and LED screens, that will all deliver, in theory, personalized advertising and attention to pedestrians, manage traffic, and monitor the environment. Homes are marketed as full of live video and chat interfaces, bio-sensors, environmental monitors, and an array of interfaces to make life, itself, an interactive and constantly streaming affair.[5]

These cities are massive commodities created to be marketed, replicated, and rebuilt anywhere and everywhere. In IBM's laboratories, the future hope for these "smart" environments lies in "silicon nanophotonics" where electrical signals will be replaced by pure light, allowing faster communication, enhanced processing speed, and increased data storage.[6] Light will overcome even electricity to become the medium of all mediums, the infrastructure for the future of urban life.

There is some history to these developments and their popularity in East Asia. While cities such as Seoul and Tokyo already had electronic lighting within a short time after Edison's invention of the incandescent light bulb, the 1950s and 1960s saw the emergence of an entire landscape of luminescent lighting. Entirely newly built, after the war, and under American influence, planners and designers in Japan and South Korea turned to the billboard and electrical lighting and design to demonstrate their emergent strength in engineering, technology, and economy. In 1964 Summer Olympics in Tokyo, Japan led the world by creating one of the first (if not the first) performance at such a massive and global scale entirely scored by and logistically managed by IBM computers, including electronic music and the light show/fireworks.[7] Establishing, perhaps, the style, Tokyo has led the world in the penetration of the

5. For more information on this development see: Halpern, O., J. LeCavalier, and N. Calvillo, "Test-Bed Urbanism", *Public Culture*, 26, March 2013, p. 272-306.

6. IBM News Releases, "Made in IBM Labs: IBM Lights Up Silicon Chips to Tackle Big Data", December 10, 2012. Retrieved December 18, 2017, from <http://www-03.ibm.com/press/us/en/pressrelease/39641.wss>.

7. "Related materials of the Tokyo Olympic information system." Retrieved December 18, 2017, from <http://museum.ipsj.or.jp/en/heritage/olympic.html>.

LED screen and lighted billboard as the central fixtures of urban space. In the late 1950s and early 1960s, major corporations in shopping districts like Ginza began emulating the look of Times Square in New York and plastering neon signs across the landscape. Today, Tokyo, Seoul, Hong Kong and numerous other cities in the region are distinguished by the incredible penetration of LED screens in the landscape.[8]

Most of these screens were used for commercial advertisement to make people consume more. The penetration of light into life provokes new questions for art. There were artistic efforts to facilitate this mediated environment in an alternative way. For example, *Peoples Portrait* by media artist Zhang Ga in 2006 on COMO, a large LED screen art gallery, built on SK Telecom's Headquarter building in Seoul as public art program, was a global art project to link people between Seoul, Beijing, Adelaide, Linz, and New York. People were able to take their portraits in a kiosk in front of the local screen in each city and be shown on all the screens in other cities in realtime. By looking at others' portraits, they emotionally communicated and interacted with each other through sequential portraits. This project took light architecture into the very realm of emotion, literally seeking to transmit nervous attention and sentiment to produce a new global "public" comprised of a cloud of sentiments and shared data transmission.

Earlier in the history, people around the world welcomed the New Year in 1984 in front of the television watching Nam June Paik's *Good Morning Mr. Orwell*, the renowned artist's first satellite art project which contemplated the global community at the end of 20th century. *Good Morning Mr. Orwell* highlighted Paik's particular sense of humor in regard to George Orwell's warning prophecy of the future *1984*. Whereas Orwell had created "Big Brother," a symbol of surveillance and control to warn the world of the dangers of a technology-oriented society, Nam June Paik chose to greet the world using satellite technology to be connected with his collaborators in other cities. In 1974, Paik had already coined the term *electronic super highway* in a proposal for the Rockefeller Foundation entitled "Media Planning for the Postindustrial Society: The 21st Century Is Now Only 26 Years Away" to mention the power of networking technology in the future society.[9] If light is now commerce, Paik opted to push the commercial situation even further, to its ironic extreme as the only refuge for art.

8. Williamson, G.R., *Memoirs of My Years with IBM: 1951-1986*, Bloomington, IN, Xlibris Corporation, 2008, p. 454.

9. Retrieved December 18, 2017, from <http://www.medienkunstnetz.de/source-text/33/>.

It is perhaps then no surprise that the latest city projects open with a telematics light show repeating what had been a critical-ironic practice now in pure commercial disguise, revealing perhaps the true spirit of the capitalist city. In 2009, in the homage of *Good Morning Mr. Orwell*, a telematics performance *Come Join Us, Mr. Orwell* was curated by Art Center Nabi as an opening ceremony of *Tomorrow City* which was connected to Federation Square of Melbourne through the large urban networked screens. Those people who were watching *Good Morning Mr. Orwell* on TV in their private home in 1984 were asked to 'come' out to the city plaza and 'join' the *Come Join Us, Mr. Orwell* on the networked urban screens. Furthermore, while watching media arts and performances which were aired from one city to another city in realtime on the 'public' screen, people in both cities were encouraged to share their feelings of the moment through their 'private' mobile devices. In-between the artists' performances, those collective emotions of people were displayed back on the public screen to be shared in the larger public. This participatory experience created, in theory, a space that levitated between artists and audiences, Songdo and Melbourne, public and private, and real and virtual. These works at least opened up an opportunity for people to engage with city of bandwidth envisioned as a light infrastructure, absolutely invisible and seemingly immaterial, a smooth space for globalization.

What is even more fascinating is how life itself is now to be sustained through the increased penetration of computing, which is to say light, into life. We wander through our spaces guided by satellites who record the light from the earth, turn it into digits, and return this image as though visible to humans to direct us through spaces we can never see only experience. What had once served to mobilize collectives has now become social networks and clouds, invested always in circulating capital, modulating attention, and linking the very nervous system of the body into the built environment. Political economy has now entered the realm of pure personalization and responsive environments. This is not to say that the military infrastructure has been abandoned, if anything, it has intensified through our armory of surveillance and tracking technologies. Security is the very logic of these spaces. In Songdo, the marketing is about a safe life, integrated environments, and security against environmental and economic risk.

However, the irony of these landscapes, that will build the future of urban life, and global integration, is that while LED and now OLED is theoretically energy efficient, in practice, the massive size and complexity of the displays demand huge cost in energy. The very lightness and mobility of the architecture fuel a weight and cost in terms of environment, the advertising of sustainability precipitating the apocalypse. In the recent summer of 2013 where temperatures reached intense highs, LED screens had to be turned off

by government mandate as the President Park Geun-hye personally led the charge to lower air conditioning and turn off the bright symbols of South Korean financial success and technological prowess.

This situation provides new questions about art, politics, and life. There are new forms of violence and civic engagement emerging. The collapse of public and private, the ongoing penetration and personalization of security, and the reformulation of space as a responsive environment are the contexts in which contemporary light and media art must develop.

In this scape, art often makes the public space an interface, for ongoing engagement with the environment. Framed in terms of civic engagement, there are some public art projects where the citizens are invited as creators to change civic visual environment. For example, *Solar Equation* (2010) by Rafael Lozano-Hemmer at Federation Square, Melbourne was a virtually projected sun on a large balloon mapped by the equation of the citizens using the app on their own iPhone, iPod touch or iPad. Also, *Unnumbered Sparks* (2014) by Janet Echelman and Aaron Koblin installed in the sky of Vancouver is a net sculpture and an 'aerial canvas' which is colored in real-time by the citizen's touching on their mobile devices. Echelman says, "I hope that visitors feel more connected to those around them—to neighbors and strangers."[10] As she hoped, the citizens were able to have more intimate experience in a public space by creating things collectively. Meanwhile, it was built on a private company's platform, Google Chrome, where Aaron Koblin leads the Data Arts team in Google's Creative Lab. What had once been the site of the demos and the public now becoming an interface into the private network.

There are efforts at subversion as well. Art is not without its own weapons. Pierre Levy who coined *collective intelligence* in 1994 is now working on IEML interlinguistic dictionary to "augment human collective intelligence." He says: "The problem with hyper-surveillance is that transparency is currently not symmetrical. What I mean is that ordinary people are transparent to big governments and big companies, but these big companies and big governments are not transparent to ordinary people. There is no symmetry."[11]

At the beginning of the internet age, we dreamed of new democracy on media. However, in reality, the government decided to allow different bandwidth according to how much you can pay and the access of the information has been imitated by the politic and economic power. The artist has to be much more careful and tactical on delivering the actual civic engagement

10. See <http://www.unnumberedsparks.com/>.

11. Retrieved December 18, 2017, from <http://blogs.cccb.org/lab/en/article_ieml-projecte-per-a-un-nou-humanisme-entrevista-a-pierre-levy/>.

confronting this asymmetrical media age. That is why there are not many current great examples against this asymmetrical media, but here are some previous examples in the history of art where we can learn how to start igniting the awareness. Since 1980s, Krzysztof Wodiczko (PL/US) has been exposing the life of ordinary people who are normally known for minor of the city or ignored and hidden on purpose through public screening on public monuments and landmarks in the city. The transparency of the stories and voices of these ordinary people in his recent serial projects such as *War Veteran Vehicle* (2009) and *Abraham Lincoln: War Veteran Projection* (2012) was lightened and drew the encountered with the deeper collective interest and understanding of the others even though there was no technical interactive interface. Also, *Nuage Vert* (*Green Cloud*), by media art collective HeHe (Helen Evans & Heiko Hansen) in 2008 in collaboration with Helsinki Energy, used the emission cloud of the power plant chimney in Helsinki as a screen to project the green laser light. It was part of a campaign called *Unplug!* which asked the residents to unplug their electrical devices between 7-8 pm, and come out to see the green cloud condensing. During this one hour energy saving time, the *Nuage Vert* visualized in real time how much energy has been saved by them and at the same time the less visible cloud which was not an attractive scape of the city ironically stood out. Therefore, this 'visual metaphor' intentionally but naturally opened up the discussion on environment and ecology of the city between the local residents, businesses and government.[12]

The Czech author Milan Kundera's once spoke of "the unbearable lightness of being," the end of enlightenment thinking and science, the new techno-utopic fantasy that is selling apocalypse. In the face of this collapse of light as leading to knowledge and utopia, we must find new ways to confront our nervous networks. Today, apocalypse is sold as futurity and speculation… the city of light is a city where bodies, down to their nervous networks, are being attuned and modulated. But this world of pure light is one of pure danger as well… to sustain and to destroy appear to be the underlying motifs in contemporary smart cities. Therefore, there should be collective efforts to aware the importance of the city of light to confront asymmetrical contemporary media and to envision more plural futures.

12. See <http://www.nuagevert.org>.

La mosaïque d'écrans

Un agent de liaison dans l'espace urbain

CANADA

Sabrina
DESJARDINS

Sabrina Desjardins *est titulaire d'un baccalauréat en histoire de l'art depuis 2014. Elle poursuit présentement ses études universitaires au certificat en communications. Elle est également, depuis 2013, éditrice de la revue du module d'histoire de l'art de l'Université du Québec à Montréal (UQAM). Elle collabore également régulièrement avec la revue* Espace art actuel.

La Place des Arts se veut, depuis sa construction, au tout début des années 1960, un fleuron de la culture québécoise, mais aussi canadienne. Il s'agit, en fait, du plus grand complexe culturel au pays. Celui-ci est inauguré dans la mouvance de l'ère de libéralisation inhérente aux années 1960. Cette période de prospérité est également synonyme d'ouverture de la société québécoise au monde de l'art. La Place des Arts est en parfait accord avec cette notion de libéralisation qui imprègne cette décennie au Québec, puisqu'on y favorise, depuis le jour un, la diffusion, la création et l'accessibilité des arts. Au fil du temps, l'institution a grandement évolué et subi, dans les années 2000, une véritable cure de rajeunissement qui a vu naître différents projets.

La mosaïque d'écrans : un projet novateur

Une initiative en particulier retiendra ici notre attention : la mosaïque d'écrans de l'Espace culturel George-Émile-Lapalme, qui prend ancrage dans la foulée des travaux de réaménagement des espaces intérieurs de la Place des Arts ayant eu lieu

entre 2009 et 2012[1]. Il s'agit d'un projet novateur, dévoilé au public en février 2011, en même temps que l'Espace culturel George-Émile-Lapalme en soi[2]. La mosaïque, composée de 35 écrans numériques, a été imaginée par le concepteur multimédia Érick Villeneuve, fondateur de l'entreprise de renommée internationale Multimédia Nova-Lux, en collaboration avec le scénographe Luc Plamondon. L'inspiration première de la mosaïque d'écrans est la verrière *Histoire de la musique à Montréal* (1967), de l'artiste Frédéric Back, située dans la station de métro Place-des-Arts. Il est à noter que c'est la première œuvre à avoir été installée dans le métro de Montréal[3]. Plusieurs embûches ont parsemé la conception de cet impressionnant projet : d'abord, la structure en pente de l'espace dans lequel prend place la mosaïque, puis la largeur monumentale des installations et, enfin, l'exploitation quasi permanente de la mosaïque – elle est active 20 h sur 24. Cela n'a pas empêché le projet de se concrétiser et d'être côtoyé quotidiennement, depuis sa conception, par des milliers de personnes.

En se dotant d'une telle infrastructure multimédia, la Place des Arts atteste de sa créativité et affiche son ancrage au regard des arts numériques, puisque le nouvel attirail, en ce qui a trait à l'équipement scénique installé dans le cadre de ces rénovations de grande envergure « [maintient l'institution] parmi les lieux de diffusion les plus dynamiques et les mieux adaptés à l'accueil de nouveaux spectacles issus des arts numériques[4] ». Il s'agit maintenant d'un incontournable de la ville de Montréal, puisqu'il n'existe actuellement aucune structure équivalente dans la métropole. Le contenu qui y est diffusé lui a valu, à plusieurs reprises, des prix prestigieux, que ce soit en Amérique ou à l'échelle internationale, ce qui contribue à en accroître la renommée.

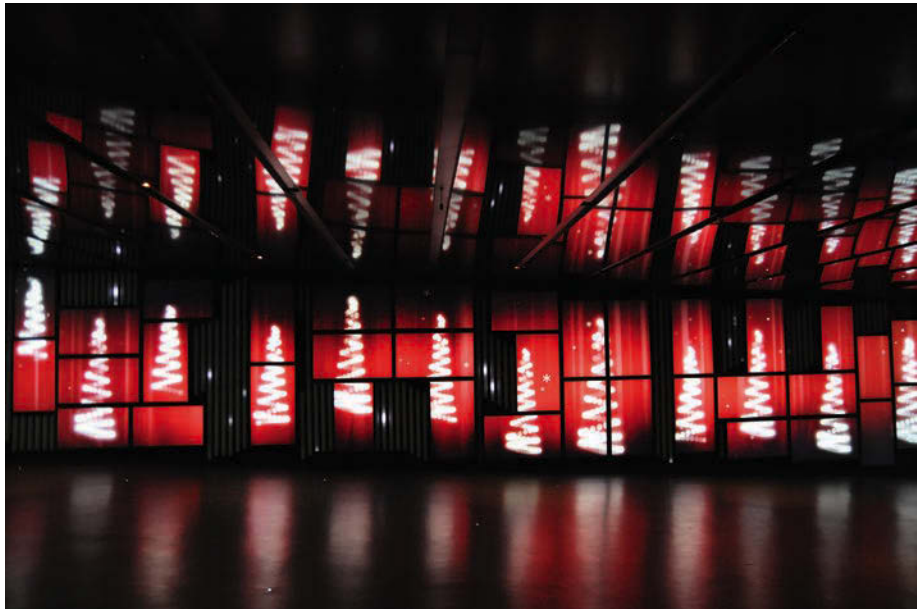
La diffusion, la production et l'accessibilité

Les animations qui sont projetées sur la mosaïque sont créées dans un laboratoire multimédia par des artistes ainsi que des étudiants de la Faculté des arts de l'UQAM[5]. Ainsi, la Place des Arts devient non seulement un lieu de

1. Blondeau, M., « Préface », dans *Les 50 ans de la Place des Arts*, Montréal, Presses de l'Université du Québec, 2015, p. IX.
2. *Ibid.*, p. X.
3. « Place-des-Arts (Frédéric Back) », dans STM, <https://www.stm.info/fr/a-propos/decouvrez-la-STM-et-son-histoire/lart-dans-le-metro/liste-des-oeuvres/place-des-arts>, consulté le 18 décembre 2017.
4. Blondeau, *op cit.*, p. X.
5. Lavigne, M., « Place des Arts, un centre de diffusion et de production », dans Blondeau, M., *op. cit.*, p. 183.

diffusion des arts, mais également un lieu de production, ce qui démontre sa capacité à s'adapter aux évolutions technologiques et aux nouvelles tendances dans les formes d'art. Une telle association avec une institution d'enseignement universitaire corrobore également cette volonté de la Place des Arts de rendre la culture accessible à tous, en accordant de la visibilité aux étudiants. De surcroît, depuis 2013, un concours est organisé en collaboration avec le cours « Dispositifs – écrans » de l'École des arts visuels et médiatiques de l'UQAM, ce qui résulte en la présentation annuelle d'une œuvre vidéo créée par les étudiants ayant remporté la course. Il est à noter que la Place des Arts et l'UQAM ont établi un partenariat depuis plusieurs années, ce qui correspond, une fois de plus, au mandat et aux idéaux que poursuit l'institution culturelle depuis sa naissance.

Figure 1
Animation de Noël – mosaïque.



© Place des Arts.

« L'idée est d'offrir aux passants et aux spectateurs de la Place des Arts une pause entre les salles de spectacle comme si vous traversiez un sas de décompression[6]. » Les projections que l'on peut observer au sein de l'Espace

6. « La mosaïque d'écrans », dans *Place des Arts*, <http://placedesarts.com/salles/quadrilatere/mosaique/presentation.fr.html>, consulté le 18 décembre 2017.

culturel George-Émile-Lapalme dépeignent avec brio le paysage artistique de la métropole. On y propose des animations de toutes sortes : certaines visent à informer sur les différentes formes d'art qui sont préconisées dans les spectacles présentés à la Place des Arts, d'autres nous renseignent sur le patrimoine historique et culturel légué par de grands noms de l'histoire de l'art ou d'autres secteurs de la sphère culturelle, tandis que d'autres encore se concentrent sur la mise en valeur du public et de ses réactions face aux événements auxquels il prend part en ce haut lieu montréalais de la culture[7].

Depuis son inauguration, une trentaine d'œuvres ont été projetées sur la mosaïque : la programmation y change toutes les saisons. Celle-ci se veut très diversifiée et constitue une tribune de choix en regard de l'expression de la créativité des artistes du domaine multimédia.

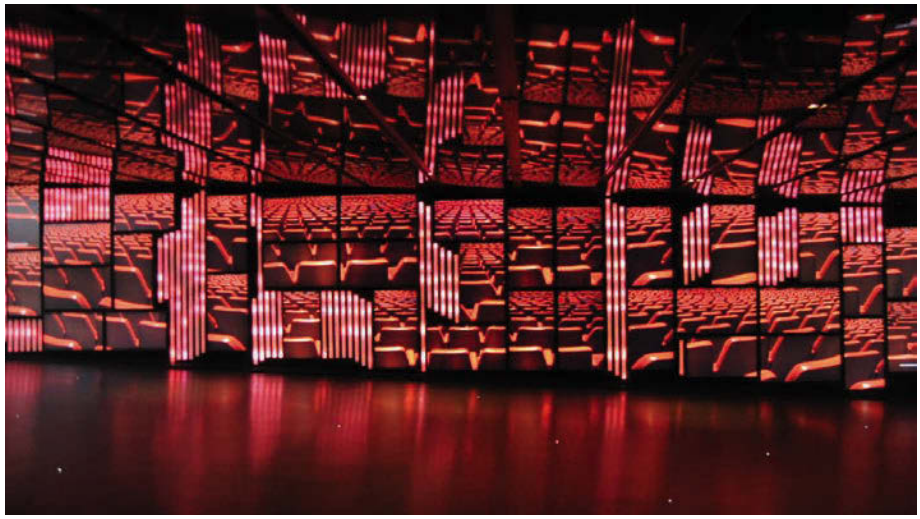
Une expérience immersive

La mosaïque d'écrans s'offre aux gens qui déambulent dans l'Espace culturel George-Émile-Lapalme, espace interstitiel de la Place des Arts. Ainsi, même lorsque le passant n'est pas en train d'assister au spectacle pour lequel il s'est déplacé, il est appelé à vivre une expérience artistique, ce qui contribue à faire de ce fameux site culturel un lieu où l'art nous immerge du début à la fin. De cette façon, les projections ne sont pas des œuvres à sens unique. Elles interpellent le visiteur de plusieurs façons, par exemple en lui rappelant quelques facettes de son identité, comme on peut le voir dans l'œuvre *La Veillée* – tel le climat hivernal[8] auquel il fait inévitablement face chaque année et qui vient, dans un premier temps, avec l'esprit magique des fêtes. Ce thème se veut ainsi une caractéristique notable de l'identitaire québécois, ce qui contribue à créer avec lui un dialogue fertile aux avenues multiples.

Certaines des vidéos diffusées visent à instruire la population sur le patrimoine artistique mais aussi architectural de la Place des Arts, comme on peut le voir dans *Hommage au Bar Pellan* ou dans *Détails*. Ainsi, en plus de constituer un hymne à l'art québécois et à son rayonnement, la mosaïque d'écrans agit à titre de tisseur de liens avec sa communauté. Celle-ci est en fait constituée d'un bassin de gens extrêmement vaste, puisque des millions de personnes transitent, chaque année, par cet espace. De plus, la créativité est une caractéristique souvent évoquée lorsqu'il est question des artistes québécois. Les œuvres présentées sur la mosaïque d'écrans ne font pas exception à cette règle. Elles promeuvent les talents d'ici, s'inscrivant ainsi à même

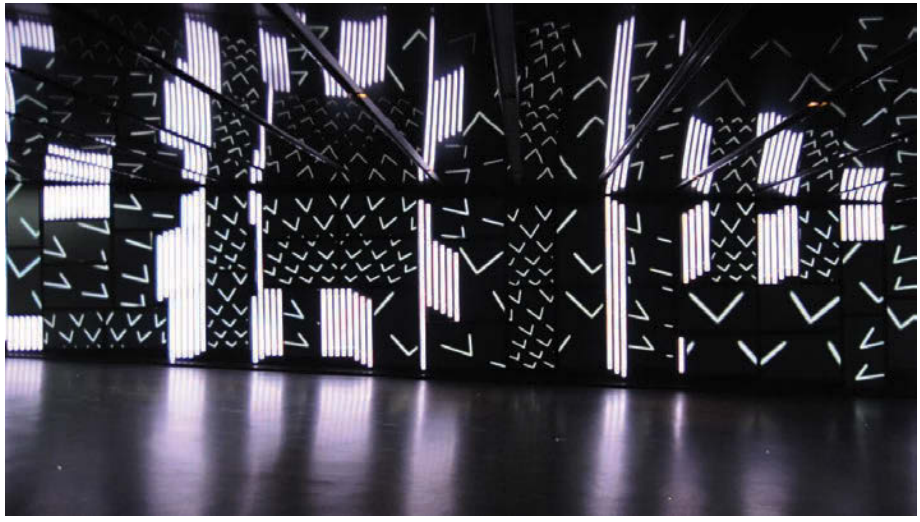
7. *Ibid*.
8. *Ibid*.

FIGURE 2
Animation – mosaïque.



© Place des Arts.

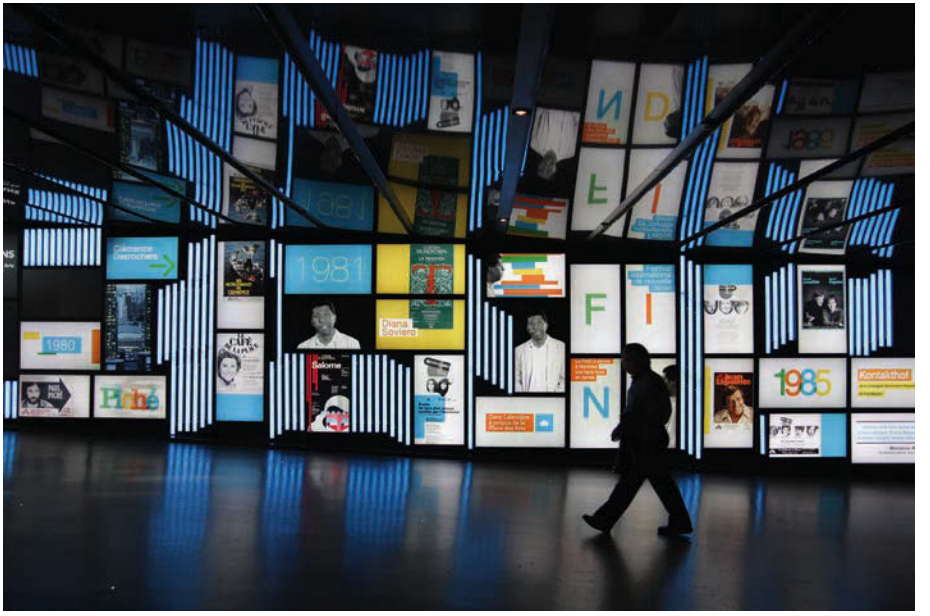
FIGURE 3
Animation – mosaïque.



© Place des Arts.

les orientations de la Politique culturelle du gouvernement, encourageant la création sous toutes ses formes tout en en favorisant le renouvellement. Ces œuvres permettent également aux passants de découvrir des artistes importants de la création vidéo. Par sa structure monumentale et ses contenus audacieux, l'installation attire le regard des gens et agrémente leur passage dans l'espace George-Émile-Lapalme.

FIGURE 4
Animation – mosaïque.



© Serge Maheu.

En somme, la mosaïque d'écrans de la Place des Arts est devenue en quelques années un emblème montréalais du monde des arts technologiques. Cette structure sans égale promeut la diversité du talent québécois, que ce soit en présentant des artistes chevronnés ou des étudiants désireux de se tailler une place dans le milieu. Ses œuvres valorisent la diversité culturelle et le savoir-faire en matière d'arts technologiques au Québec, interpellant les passants, qui sont invités à y vivre une expérience unique alors qu'ils marchent dans cet espace avant tout conçu pour la circulation. Il s'agit d'un projet novateur que la Place des Arts voudrait voir s'agrandir ; une multiplication des appels de projets ainsi qu'une augmentation du nombre de partenariats sont d'ailleurs à prévoir dans un avenir rapproché.

La ville éclairée par les images

FRANCE

Alain
FLEISCHER

***Alain Fleischer**, né en 1944 à Paris, est écrivain, cinéaste, artiste plasticien et photographe. En tant que lauréat de l'Académie de France à Rome, il a pu séjourner à la villa Médicis de 1985 à 1987. Il a reçu un doctorat* honoris causa *de l'Université du Québec à Montréal (UQAM). Sur mission du ministère de la Culture, il a créé Le Fresnoy – Studio national des arts contemporains, dont il est directeur depuis l'ouverture en 1997. Il a publié une cinquantaine d'ouvrages de littérature et réalisé quelque 350 films. Ses œuvres d'artiste et de photographe sont régulièrement exposées à travers le monde et ont donné lieu à diverses rétrospectives.*

Le titre que j'ai donné à ce texte crée une articulation entre les deux premiers volets du colloque en triptyque *Lumières de la ville*, que trois institutions ont consacré à la vaste question de la lumière : l'Université du Québec à Montréal, qui nous a accueillis en 2013 sur le thème « Lumières de la ville », Ryerson University à Toronto, où nous nous sommes retrouvés en 2016, et Le Fresnoy-Studio national des arts contemporains, près de Lille en France, où, en 2011, la première partie de nos réflexions s'effectuait sous l'enseigne « Lumières des Lumière ». Ce titre ne s'éclairait, si l'on peut dire, que si on le lisait, graphiquement, avec le premier « Lumières » au pluriel, et le second, que l'on entend au pluriel, mais qui au contraire s'écrit au singulier, et avec le « L » majuscule à l'initiale du nom propre. Derrière ce jeu de mots, il fallait comprendre que notre sujet était le rôle dans la société et l'influence sur tous les arts, tout au long du XX^{e} siècle et jusqu'à aujourd'hui, des images animées, lumineuses, qui sont nées avec l'invention – ou du moins avec le brevet – des frères Lumière, et qui ont fini par constituer ce qu'on appelle le septième art. Il s'agissait donc de considérer un monde éclairé par les images et une réalité, notamment sociale, prise dans les lumières de la fiction. « La ville éclairée par les images »,

c'est donc un raccord, voire un faux raccord, dans la suite des idées qui, dans le cadre du deuxième volet où la ville est placée sous les lumières des sciences humaines et de l'histoire des relations entre art, architecture et urbanisme, m'a décidé à évoquer un moment de ma démarche d'artiste – un moment qui dure encore –, où j'ai tenté de faire de la ville un vaste écran de projection.

J'aimerais rappeler ici un souvenir de cinéma (ou de cinéphilie) : en 1976 ou 1977, je m'étais rendu à Rome pour travailler avec le coproducteur italien d'un film que j'avais en préparation, intitulé *Zoo Zéro*. Le soir de mon arrivée, cet ami, qui avait produit les premiers films de Michelangelo Antonioni, m'a suggéré d'aller jeter un œil à la Place Navone, où Federico Fellini tournait de nuit une scène de son *Fellini Roma*. J'allais retrouver ce lieu sublime dans les lumières du cinéma : quatre énormes tours en échafaudage portaient de puissants projecteurs à arc – ceux qu'on appelle des 10 kilos –, que manipulaient des escouades d'électriciens. Au sol, sur un *travelling* de quelque 150 mètres, une grosse caméra Mitchell et ses opérateurs étaient poussés d'un bout à l'autre de la place par des machinistes au pas de course, qui finissaient le parcours hors d'haleine. Le tournage du plan a donné lieu à une quinzaine de prises. Au mouvement rapide de la caméra sur toute la longueur de la Place Navone devait se synchroniser le balayage en panoramique des façades historiques par les faisceaux des quatre énormes projecteurs à arc, mis en mouvement l'un après l'autre. L'ambiance était féerique, et cette place qui est un chef-d'œuvre de l'architecture baroque, associant Le Bernin à Borromini, apparaissait soudain dans la lumière que seuls pouvaient lui apporter le génie de Fellini et les grands moyens de l'art qui domine le XX^{e} siècle : le cinéma. C'était une sorte de miracle typiquement italien que de parvenir à marier sans complexe l'art ancien dans un décor légendaire et la machinerie, la technique d'un art contemporain. Lorsque je vis le film de Fellini en salle, quelques mois plus tard, je guettai le moment d'identifier le plan dont j'avais suivi les prises de vues, avec une équipe d'une centaine de personnes. Dans une scène où une bande de jeunes gens sillonnent Rome à moto en pleine nuit, à toute vitesse, j'eus tout juste le temps d'entrevoir le plan tourné sous mes yeux, pendant des heures, à peine long de deux secondes dans le montage final, où les nobles façades de la Place Navone étaient supposées apparaître dans la lumière rapide et brutale des phares des bolides vrombissants. Aujourd'hui, je vais parler de la ville éclairée par les images. Dans ce souvenir, c'est de la ville éclairée pour les images dont il était question, celles du cinéma. Lorsque le cinéma doit filmer une ville la nuit, il ne peut se contenter de l'éclairage public : il doit créer sa propre lumière, sans trahir pourtant

l'ambiance lumineuse propre à chaque ville. Rome, Prague, Londres, Paris, New York, Moscou, Bamako, Casablanca, Montréal ont une lumière qui leur est particulière. Pour restituer cette lumière dans des images, le cinéma la réinvente : dans un tournage en ville, la nuit, comme ce fut le cas à la Place Navone, la ville devient l'écran d'apparition de ses propres images.

Début d'un détour de la lumière. Si l'on excepte les fantasmagories des lanternes magiques, une technique et un genre qui n'ont donné lieu qu'à des œuvres anecdotiques, la photographie, outre le fait qu'elle fut la première image obtenue sans intervention de la main par le procédé optico-chimique d'une empreinte automatique, a aussi été la première image projetable, la première image susceptible de quitter son support d'origine pour apparaître n'importe où, sur n'importe quelle surface, régulière ou irrégulière, claire ou sombre, capable de faire écran aux rayons lumineux. Si cette image est projetable, sous forme de taches lumineuses, c'est parce que, très vite, son support a été constitué d'une matière transparente, contrairement à la toile ou au papier opaque de la peinture ou du dessin : ce fut d'abord le verre, sous forme de plaques rigides, puis l'acétate ou le celluloïd, sous forme de ruban souple. Ce support de la photographie laisse passer la lumière, mais en la filtrant, et c'est la lumière issue de ce filtrage qui transporte l'image. On a insuffisamment pris en considération que c'est parce qu'elle est projetable que l'image photographique est indéfiniment reproductible – c'est-à-dire aussi longtemps qu'un original négatif (ou diapositif) que la lumière traverse peut servir à impressionner, à imprimer, des épreuves sur papier, ce qu'on appelle un tirage. Ces deux termes, *épreuve* et *tirage*, viennent de la gravure, dont la technique présente à l'évidence quelque analogie avec la photographie. À la plaque négative destinée à la presse du graveur, encrée pour reporter une image positive sur le papier, correspond en photographie un négatif photosensible qui a été encré, en quelque sorte, par la lumière, pour se reporter sur une autre surface, elle aussi photosensible. Cependant, d'importantes différences distinguent les deux techniques. Relevons une des plus notables : la gravure ne peut produire d'épreuves qu'à un format strictement identique à celui de la plaque de cuivre négative, tandis que le négatif photographique qui est projeté – sauf lorsqu'il est utilisé par contact direct avec la feuille de papier – peut produire une image positive agrandie à une taille qui n'a de limite, théoriquement et concrètement, que le format maximum des papiers fournis par les fabricants. La « projectabilité » est donc une caractéristique essentielle de la photographie. Cette transférabilité des images photographiques, cette capacité à produire des apparitions lumineuses à la surface du réel visible, et, quelle que soit la matérialité physique de ce réel, pour autant qu'une pénombre permette au réel d'être éclairé – dans

les villes, à ciel ouvert, cela ne peut être que la nuit –, m'a toujours intéressé beaucoup plus que la reproductibilité du point de vue strictement mécanique, celle de la photogravure qui, comme son nom l'indique, est un retour à la gravure. D'ailleurs, lorsque je réalise une photographie, je travaille à une œuvre singulière, nouvelle, unique, sans considération de la commodité technique qui permettrait d'en effectuer ultérieurement dix, cent ou mille tirages argentiques, ou bien des reproductions imprimées, plus nombreuses encore, s'équivalant les unes les autres. Je réalise des photographies comme le peintre fait un tableau, lequel est d'ailleurs lui aussi reproductible, selon des procédures certes manuelles et plus laborieuses, grâce au savoir-faire des copistes – comme ceux que l'on voit au travail dans les grands musées, réalisant des commandes que leurs clients paient fort cher –, quand les copies ne sont pas de la main de l'artiste lui-même, qui exploite ainsi le succès d'une œuvre et d'un sujet. On sait que les peintres du passé pouvaient produire plusieurs tableaux identiques, comme le portrait d'un roi qui, au-delà de la commande pour le palais du monarque, devait aussi diffuser son effigie à l'extérieur, à travers son royaume.

Tout ce que je viens de dire de la photographie concerne bien entendu les images argentiques. Avec l'image numérique, les particularités et les propriétés changent, ou se perdent, ou trouvent des équivalents dans les techniques sophistiquées de la prise de vue électronique. Il faut remarquer que l'imagerie électronique s'efforce d'imiter, par des moyens totalement différents, certains effets ou résultats qui étaient en quelque sorte « naturels » aux prises de vues sur support traditionnel : le bougé, la superposition ou la surimpression. Cela de la même façon que le vidéoprojecteur est un bricolage, inspiré du vieux projecteur de diapositives, pour permettre aux images électroniques, devenant projetables, de ressembler à celles du cinéma, alors que leur destination normale est l'écran cathodique ou ce qu'on appelle aujourd'hui les écrans plats.

La « projectabilité » des images photographiques, qui m'intéresse tant, n'est plus guère mise à profit par les photographes amateurs qui, il y a une trentaine d'années, revenaient de vacances dans des pays lointains avec des séries de diapos dont ils organisaient des projections lors de soirées en famille ou entre amis. Le rituel de la projection après dîner, lumières baissées, sur un écran dépliable, permettait de créer une ambiance propice à la contemplation collective et à l'émerveillement. Aujourd'hui, les photographies d'amateurs se regardent soit dans l'appareil lui-même, l'instant qui suit la prise de vue, soit sur les écrans d'ordinateur, lorsque, stockées sur des disques durs ou reportées sur DVD, d'une durée de vie d'ailleurs incertaine, elles semblent constituer les albums familiaux de notre époque. Mais on sait que les sociologues s'inquiètent de la fragilité du support informatique de cet inestimable corpus d'images, témoignage de certains aspects d'une société. La « projectabilité »

de l'image argentique a été au cœur du travail des photographes professionnels et de l'industrie photographique, dans ces lieux qu'ont été les laboratoires artisanaux ou industriels : il faut se représenter l'agrandisseur, utilisé dans ces laboratoires pour effectuer des tirages sur papier d'après des pellicules originales, qu'elles soient en noir et blanc ou en couleurs, tel un projecteur qui fait voyager l'image au moins sur cette distance de quelques centimètres – voire de quelques mètres pour les tirages de très grande taille, comme ceux utilisés en publicité ou en décoration –, qui sépare l'original impressionné lors de la prise de vue de la feuille de papier impressionnable. Ce transport de l'image, ce transfert, ce voyage originel, qui ressemble à une mise au monde, est nécessaire pour obtenir une empreinte de l'empreinte, mais aussi son agrandissement, et parfois quelques interventions telles que le recadrage, le masquage, l'équilibrage des zones d'intensité lumineuse différentes (ce qu'on appelle le contraste), l'étalonnage colorimétrique.

C'est au laboratoire que la photographie, empreinte obtenue automatiquement, redevient une empreinte où la main peut intervenir. Au laboratoire, le photographe redevient peintre, dessinateur ou sculpteur de la lumière. Cette lumière qui, lors de la prise de vue, est venue de l'extérieur – passant par l'objectif pour atteindre une surface émulsionnée photosensible, enfermée dans une chambre noire –, effectue le trajet inverse au laboratoire, lorsque la surface impressionnée est placée dans l'agrandisseur, mais derrière l'objectif – c'est-à-dire du côté de la lumière –, pour que celle-ci, la traversant, passe par la lentille pour ressortir vers l'extérieur, où l'attend une autre surface photosensible : la feuille de papier, où s'imprimera l'épreuve. Il s'agit donc d'un va-et-vient de la lumière, de l'extérieur vers l'intérieur à l'aller pour la prise de vue et de l'intérieur vers l'extérieur au retour pour l'impression de l'image sur papier. Au laboratoire, le photographe ne cesse de projeter ses images, de les faire apparaître, d'abord sur une simple surface blanche, pour les choisir, les évaluer, les cadrer et éventuellement les corriger, avant de décider que les réglages sont prêts et qu'une feuille de papier photographique peut être exposée à la lumière de l'agrandisseur.

Ce procédé de la projection qui est au cœur de la photographie a été peu perçu par le grand public, simplement occupé à prendre des photos dont il confiait le destin à des laboratoires professionnels pour obtenir les petits rectangles des images sur papier à coller dans des albums. La projection de photographies n'a connu un certain succès auprès du public, en dehors des séances familiales que j'évoquais précédemment, que dans les salles de conférences, les écoles ou les universités, lorsque le professeur ou l'orateur accompagnait son propos par la projection de quelques images. Je me souviens de cycles de conférences au Musée de l'Homme, à Paris, où ma mère m'emmenait quand j'étais enfant, pour des récits d'expéditions par des explorateurs, qui

agrémentaient l'évocation de leurs aventures dans la jungle amazonienne, dans les savanes d'Afrique ou dans les glaciales terres australes par des photographies qui étaient la preuve qu'ils y avaient bien été. Évidemment, ces projections, avec leur caractère d'apparitions magiques, constituaient le clou de la conférence, la récompense pour l'auditeur, le moment le plus attendu. Si la projection est restée une technique de diffusion restreinte de la photographie, le cinéma, au contraire, a fait de la séance en salle obscure, dans un espace hérité des anciens théâtres, son dispositif historique, exclusif. Jusqu'à l'arrivée de la télévision, puis des supports vidéo, on ne pouvait voir de films qu'en projection dans une salle de cinéma, à moins de posséder soi-même un projecteur et de reproduire le dispositif de la salle obscure à l'échelle domestique. En France, ce fut l'époque du règne d'un projecteur familial mythique : le Pathé-Baby, avec son format particulier, soit une pellicule de 9,5 mm de large, avec une perforation centrale unique, dans l'entre-image.

C'est sans doute de cet usage des projecteurs cinématographiques pour amateurs en 8, en 9,5 ou en 16 mm qu'est née, chez certains artistes, l'idée de détourner la projection de son écran traditionnel blanc, parfaitement plat, d'un format homothétique à celui des images : cela a donné ce qu'on a d'abord appelé, d'une expression anglaise, *expanded cinema*, autrement dit un cinéma en expansion, un cinéma émancipé, libéré de son espace historique et réglementaire, le projecteur se détournant de l'écran et quittant la cabine de projection. Cette libération a pris des formes très variées : dès les années 1970, Michael Snow projetait simultanément le champ et le contrechamp d'une même situation, filmée dans deux pièces communiquant par une porte, au recto et au verso d'un même écran, à l'aide de deux projecteurs 16 mm. Cette œuvre légendaire s'intitule *Two Sides for Every Story*.

Dans le temple du cinéma *underground* qu'était le *Millenium* à New York, je me souviens d'avoir vu un cinéaste expérimenter la projection sur un même écran de deux films dont les photogrammes se succédaient en alternance, à raison de 24 par seconde, soit 12 photogrammes de chaque film alternés dans une même seconde, grâce à un obturateur en demi-cercle qui tournait à la vitesse adéquate, devant les objectifs de deux projecteurs placés côte à côte, masquant successivement le faisceau de l'un puis de l'autre, 24 fois par seconde, et produisant une sorte de tissage entre deux fils, deux films. À Zagreb, en ex-Yougoslavie, l'artiste croate Ivan Ladislav Galeta projetait sur deux murs à angle droit des films tournés dans un espace lui-même orthogonal. À la même époque, alors que je m'étais fait connaître comme cinéaste, je m'aventurais dans les espaces des arts plastiques en présentant des œuvres constituées par la projection en boucle de films 16 mm sur divers objets ou surfaces : les pales d'un ventilateur en mouvement recevaient l'image d'un visage de jeune femme dont la chevelure brune était agitée par un courant d'air (celui-ci produit,

pendant la prise de vue, par ce même ventilateur devenu ensuite écran de projection) ; un tourne-disque inerte et peint en blanc recevait sa propre image filmée, où un disque de vinyle tournait sous un bras qui en lisait la musique, et l'illusion était telle que les spectateurs pensaient qu'il s'agissait d'un tourne-disque en fonctionnement, éclairé par un projecteur ; une autre pièce était faite d'un projecteur qui envoyait sur un miroir le film dans lequel il apparaissait lui-même, tournant son faisceau vers l'objectif de la caméra, et celui-ci, filmé, se renvoyait lui-même sa propre image et sa propre lumière lors de la projection. Une lampe de poche éteinte et peinte en blanc recevait sa propre image filmée alors qu'elle était allumée et, à nouveau, l'illusion était totale ; le projecteur rendait à la lampe de poche la lumière qu'elle avait donnée à l'appareil de prise de vue. Par la suite, j'ai expérimenté bien des dispositifs de projection, par exemple celui d'images envoyées sur des tables de ping-pong ou sur un court de tennis en miroir, avec les raquettes elles aussi en miroir, captant et renvoyant des balles lumineuses et jouant avec ce rebond parfait qu'est le reflet, à la vitesse de la lumière.

Parce que la projection est le dispositif de diffusion et de perception dont le cinéma s'est emparé de façon presque exclusive, c'est le projecteur de cinéma qui, le premier, a été l'objet d'un usage détourné, dévié. La majeure partie des œuvres qu'on appelle, faute de mieux, des installations, sont ainsi des projections d'images lumineuses animées (aujourd'hui principalement des vidéos), dont la source n'est plus enfermée dans une cabine placée dans le dos des spectateurs et dont l'espace n'est plus la salle de théâtre avec ses rangs de fauteuils fixes, mais la salle d'exposition, musée ou galerie d'art, où le spectateur visiteur circule comme il l'entend, libre de ses déplacements dans l'espace et de sa position vis-à-vis des images, ainsi que du temps qu'il décide de leur consacrer.

À la fin des années 1970 et au début des années 1980, après avoir multiplié les œuvres à partir d'un film de cinéma passant en boucle dans un projecteur 16 mm dans des espaces consacrés à l'art contemporain (à la Biennale de Paris de 1980, au Musée d'art moderne et contemporain de Saint-Étienne en 1981-1982, au Musée de l'Abbaye Sainte-Croix des Sables-d'Olonne en 1985, dans diverses galeries et centres d'art à la même époque), je me suis intéressé à conserver une trace pérenne de ce détournement des images, de cette façon d'utiliser le projecteur à la fois comme une arme envoyant des projectiles et comme une simple source d'éclairage. C'est alors que dans le commentaire sur mes travaux, j'ai commencé à utiliser l'expression *un monde éclairé par les images*. C'est aussi à ce moment-là que, pour m'expliquer, j'ai eu recours à une métaphore qui ressemble à une théorie d'astrophysique fantaisiste ou purement poétique : imaginons que le soleil, au lieu d'être une puissante source émettant une lumière blanche, parfaitement pure, dans laquelle apparaît

tout ce qui existe sur Terre, est un projecteur de cinéma à l'échelle cosmique : la lumière qu'il nous envoie, loin d'être pure et blanche, est déjà chargée d'images, le soleil devenant un gigantesque projecteur de films, dont nous sommes les personnages, présents dans ces images projetées. De fait, si rien n'existe sans cette lumière, c'est aussi, d'une certaine façon, que cette lumière est chargée de tout ce qui existe. J'ai eu l'occasion un jour de faire part de mes divagations à un vrai astrophysicien, le professeur Claude Cohen-Tannoudgi, qui allait bientôt recevoir le prix Nobel de physique. Lorsque je l'ai rencontré dans son laboratoire de l'École normale supérieure, rue d'Ulm à Paris, je n'ai pas compris grand-chose aux équations qu'il a tracées pour moi à la craie sur un tableau noir, mais il m'a certifié qu'un dialogue entre nous était possible, ce qui m'a laissé depuis dans une douce rêverie…

Dans le désir de fixer la trace de ces détournements d'images, de ces projections sur des supports inhabituels, une image lumineuse redonnant parfois vie et couleurs à un objet mort, réduit à son volume monochrome, il me fallait revenir aux images fixes de la photographie. Je me suis alors servi de ces projecteurs de diapositives, dont le modèle le plus célèbre a été pendant longtemps le Carousel de Kodak – qui a fait les beaux jours des conférenciers, comme aujourd'hui le font les présentations PowerPoint –, tel un agrandisseur sorti du laboratoire pour tourner ces images vers le monde et, faute de pouvoir badigeonner d'une émulsion photosensible la surface des rues, des façades, des monuments, pour photographier à nouveau le résultat de ces images éclairant le monde de la nature ou des villes. Par exemple, j'ai reproduit des visages de femmes et d'hommes défunts, dont les médaillons photographiques conservent les physionomies dans les monuments funéraires des cimetières italiens. Puis, j'ai projeté ces images de visages solitaires, parmi lesquelles j'ai formé les couples d'un cinéma posthume qui ne s'étaient sans doute jamais rencontrés dans la vie, dans des décors urbains ou naturels : sable des plages, rochers, écorces d'arbres, vieux murs, palissades, sites archéologiques, pavés ou asphalte des rues. C'était une façon romantique de donner une deuxième chance à la mémoire d'êtres disparus, de les convoquer à nouveau à la surface du visible, de prolonger la vie d'images condamnées à disparaître à leur tour, après la disparition des êtres eux-mêmes. Ce dépôt d'images projetées, de lumière, à la surface du monde visible, la nuit, était ressaisi par une image, puisque je photographiais le résultat obtenu : dépôt de photographie sur la photographie, autre forme de reproductibilité, revenance, ressemblance et dissemblance. On sait qu'un artiste comme Christian Boltanski, un ami très cher, a principalement vu la photographie dans sa relation à la mort, puisque toute image photographique est inévitablement la trace de quelque chose qui est passé, ne serait-ce que de quelques secondes, quelque chose qui n'est déjà plus là ou quelque chose qui a changé d'un instant à l'autre. Cette analyse est indiscutable. Mais, personnellement, ce n'est pas cet aspect de la

photographie qui m'inspire. Ce qui m'intéresse, et qui découle notamment de la « projectabilité » de la photographie, de sa capacité à être une image lumineuse et voyageuse, c'est son pouvoir d'apparition, d'éternel retour, de revenance. Une image qui réapparaît, qui resurgit d'un fond lointain – celui de la mort et de la disparition –, qui rebondit, qui se reproduit, qui revient dans le champ du visible. Dans les opérations que je décris, l'image projetée trouvait à la surface du réel des écrans d'apparition, qu'ils fussent dans la nature ou dans les villes, et elle éclairait aussi le monde et les surfaces de son apparition. C'est de cette même façon que fonctionnait mon installation *À la recherche de Stella Venezianer* (présentée aux Rencontres internationales de la photographie d'Arles en 1995), où des centaines de visages de femmes décédées dans les années 1930, projetés face aux visiteurs par plusieurs projecteurs de diapositives se perdaient sur un fond noir, donnant une première impression que les faisceaux lumineux étaient vides, qu'il n'y avait rien d'autre à voir que leurs rayons, matérialisés par la poussière en suspension dans l'air. Cela jusqu'au moment où les visiteurs, à qui étaient remis de petits miroirs, s'en servaient pour capter les rayons lumineux chargés d'images et, les détournant vers les murs, le sol ou le plafond – à l'origine ceux d'une vieille chapelle –, faisaient surgir cette population de visages, en attente d'être appelée, convoquée, invitée à apparaître par le visiteur lui-même. Il n'y avait rien à voir tant qu'il n'y avait personne pour regarder : c'était le visiteur qui appelait et rendait visibles les images, dans une interactivité bien archaïque. La découverte des visages, foule de fantômes d'abord invisible, par les visiteurs se déplaçant et promenant leurs miroirs à travers l'espace, constituait l'événement principal. Mais un phénomène secondaire se produisait : dans la lumière des images, dans la lumière des visages, se révélaient les vieux murs et leurs traces, le dallage du sol et ses accidents, la vieille charpente du plafond. Le décor se montrait dans le faisceau de torches électriques, mais se reflétait en fait dans la lumière filtrée par les traits d'une figure humaine photographiée. Chaque visiteur qui tenait entre ses mains son miroir disposait en somme d'une lampe de poche avec laquelle il aurait éclairé des photos accrochées dans l'obscurité à travers l'espace. En l'occurrence, c'étaient les images elles-mêmes qui, apparaissant, éclairaient les murs où aucune photo n'était présente. Les photos, les visages, se promenaient et envahissaient l'espace, comme des oiseaux dans une volière ou comme des feux follets.

La première série de photographies captant le résultat d'une projection d'images, dans le décor d'une ville, s'intitula *Exhibitions*, et je l'ai commencée à New York il y a près de trente ans. Par « *exhibition* », on pouvait entendre le mot anglais qui signifie « exposition », et je jouais avec ce sens, alors qu'il s'agissait en fait d'exhibitionnisme. En effet, les images que je projetais la nuit, sur les façades d'immeubles et jusqu'à l'intérieur de pièces qui pouvaient être des bureaux vides à cette heure nocturne, mais aussi des appartements où des

gens dormaient, étaient des reproductions de photographies érotiques, voire pornographiques, vaste collecte que facilitent la puissante pulsion et l'abondante production voyeuriste de la photographie, ce que j'ai décrit dans un petit essai publié en 2000, intitulé *La pornographie : une idée fixe de la photographie*. Pour garder une trace de ces épiphanies, je rephotographiais, en voyeuriste, l'exhibition, l'acte photographique exhibitionniste. Était ainsi révélée et illustrée une sorte d'imaginaire nocturne de la ville (je pense à ce titre d'un film américain des années 1930 : *Quand la ville dort*, de John Huston, *The Asphalt Jungle* en anglais) : les images projetées rendaient transparents et visibles à grande échelle les façades et les murs ainsi que ce qui se passait dans les chambres des grandes métropoles – les actes relativement banals et peu variés de la sexualité ordinaire, majoritaire ou légèrement fantasmatique. Après New York, ce fut Montréal, Rio de Janeiro, Tokyo, Pékin, Rotterdam, Barcelone, etc. Pendant des années, lors de mes voyages à travers le monde, depuis les chambres d'hôtel où je passais la nuit, j'ai éclairé les grandes villes dans la lumière de ces images. Plus fort que l'imaginaire funèbre et mortifère de la nuit, même dans les formes romantiques que j'ai décrites, est son imaginaire érotique. Si les disparus reviennent de ce fond lointain qu'est la mort, les images formées par la libido viennent d'un fond tout aussi lointain peut-être. La nuit n'est-elle pas le moment où les humains sont allongés sur des lits ? Et dans un lit, on dort, on rêve, on se repose, on est malade, on meurt ou bien on fait l'amour. Il y a bien longtemps que la nuit des villes est éclairée par les images : celles des néons et des panneaux publicitaires que Yann Kersalé et Tania Ruiz ont justement présentées comme des pollutions lumineuses[1]. Mais de telles images ont leur propre support et un cadre défini, malgré leur prolifération. Dans ma série photographique des *Exhibitions*, la peau des corps apparaît sur la peau du décor, sans autre cadre, sans autre bordure que les murs de la ville, les façades des bâtiments. L'image fait intrusion n'importe où, rien ne peut l'empêcher d'apparaître, et pourtant, pour apparaître, il faut qu'elle reste dehors, il faut qu'une surface l'intercepte, s'oppose à elle, lui résiste, la reçoive, lui fasse écran. « Faire écran », c'est à la fois protéger ce qui est derrière et exposer ce qui est devant. C'est cacher et montrer. C'est ainsi que, face à des images qui peuvent être provocantes, la ville fait écran : elle protège des images ce qui est derrière leur support, leur surface, elle expose à la radiation des images ce qui est devant.

À Sydney, en Australie, dans l'appartement que j'occupais alors que je participais à la Biennale d'art contemporain, j'ai réalisé une série de photographies qui emprunte son titre au film d'Alfred Hitchcock, *Fenêtre sur cour*. Par les fenêtres de chaque pièce de l'appartement – cuisine, salon, salle à

1. Alain Fleischer fait ici référence aux présentations de Yann Kersalé et de Tania Ruiz durant le colloque *Lumières de la ville*.

manger, chambre à coucher, salle de bains – était visible une reproduction de la célèbre *Grande Odalisque* d'Ingres que je projetais sur les murs en briques de la cour. Dans chaque pièce, la fenêtre constituait le cadrage exact de l'image projetée sur le mur d'en face et, où que l'on se trouvât dans l'appartement, on avait une vue sur la fameuse beauté de harem, en même temps que l'on était sous son regard. Cela a donné lieu à cinq photographies – une dans chaque pièce –, où un appartement moderne est confronté à une image venue d'ailleurs et d'un autre temps par la voie de la reproduction et de la projection photographiques.

Une inspiration dont la source est bien naturelle m'a poussé, dans les villes qui ont été souvent filmées, à projeter, à faire apparaître quelques images de la mythologie du cinéma. À Rome, qui a vu naître *Cinecittà*, et qui est une ville-cinéma, comme je l'ai rappelé en exergue avec un souvenir du tournage de *Fellini Roma*, j'ai projeté la nuit, sur les murs, dans les rues, quelques images de films légendaires qui ont eu pour décor la ville éternelle. Cette éternité de Rome était de mise pour la revenance alors à l'œuvre. Les images étaient de retour, éternel retour, éternel détour, là où elles étaient nées. Les images revenaient sur leurs propres traces, dans les lieux qu'il avait fallu éclairer, comme lors du tournage de la Place Navone, pour qu'ils impriment sur la pellicule cinématographique leurs empreintes lumineuses. Mais ces projections étaient celles d'une lumière double, celle des projecteurs éclairant les décors urbains au moment du tournage du film, pour ensuite faire réapparaître les images tournées, celles d'un projecteur de photographies.

J'en reviens, pour finir, à ce que je décrivais comme le premier détournement du cinéma, hors du dispositif historique de la salle de projection : ce qu'à New York, dans les années 1970, on a appelé *expanded cinema*. La série de photographies que je viens d'évoquer s'intitule tout simplement *Cinecittà*, et on pourrait la qualifier aussi d'*expanded cinema*, avec un sens légèrement différent, cette fois : comme dans la démarche des artistes et dans leurs installations, il s'agit de tourner le projecteur vers d'autres surfaces que l'écran d'un théâtre cinématographique. Mais ici, les films restent ceux de la mythologie du cinéma, les grands classiques, comme on les appelle, et l'espace vers lequel le projecteur, sorti de sa cabine, se tourne. C'est la ville tout entière, espace de l'imaginaire cinématographique, réalité urbaine transformée en studio de cinéma, ce qu'on pourrait appeler un *urban expanded cinema* : rues, places et maisons où les habitants vivent, plus ou moins consciemment, dans la lumière des images. Quand le soleil s'est couché, la ville est baignée dans la clarté d'une pleine lune permanente : photographie, cinéma.

L'abolition de la guerre[1]

POLOGNE–ÉTATS-UNIS

Krzysztof
WODICZKO

***Krzysztof Wodiczko** est reconnu pour ses « projections publiques » (des animations médiatiques projetées sur des édifices et des monuments publics) et pour ses « instruments » (des dispositifs médiatiques pour la performance) conçus en collaboration avec des citadins marginalisés, leur donnant ainsi voix et présence. Son travail a été présenté dans plusieurs expositions et festivals internationaux. Krzysztof Wodiczko est professeur en résidence à l'Université Harvard, au programme* Art, Design and the Public Domain.

Mes idées[2] quant à la métamorphose de mémoriaux de guerre existants (tels que les statues de guerre et les monuments de guerre) en mémoriaux de la non-guerre comprennent :

- la conception et la réalisation de structures rappelant les échafaudages que l'on retrouve autour et devant les mémoriaux de guerre existants. Par les rampes d'accès, les ascenseurs et les plateformes mécaniques, les visiteurs bénéficieront d'un accès privilégié aux narrations symboliques et textuelles de ces monuments commémoratifs ;
- des textes, présentoirs et projections réinterprétés et temporaires, de même que des environnements médiatiques immersifs, réactifs et interactifs spécialement conçus

1. Les textes sont extraits de Wodiczko, K., *The Abolition of War*, Londres, Black Dog Publishing, 2012. Traduits de l'anglais au français par Line Dezainde.
2. Dans ce texte, Krzysztof Wodiczko imaginait des projets investissant les monuments de guerre qui permettraient de créer une nouvelle narration sur la guerre. À noter qu'il a depuis présenté une œuvre intitulée *Abraham Lincoln : War Veteran Projection* (2012) sur la place Union Square à New York, qui s'inscrit précisément dans cette réflexion.

pour offrir des perspectives historiques, éthiques et politiques alternatives et multiples agissant sur la signification actuelle des sculptures, reliefs et inscriptions mémoriels ;

– des systèmes de répondeurs automatiques produits à partir des réseaux Internet et téléphoniques, ainsi que des programmes de navigation interactifs de réinterprétation conçus pour assurer les conditions requises pour une perception discursive dynamique, la réception et le dialogue au sujet des mémoriaux de guerre. Ces systèmes et ces programmes seront accessibles aux visiteurs, sur le site des monuments commémoratifs, au moyen d'appareils de communication personnels sans fil ;

– des performances spéciales qui seront occasionnellement offertes sur ou près des sites des mémoriaux de guerre et tout le long des axes, des voies et des passages urbains au centre desquels les mémoriaux de guerre sont symboliquement confinés. Ces performances pourront prendre la forme d'événements commémoratifs, de cérémonies, de rituels ou de rassemblements et feront contrepoids ou procéderont d'interventions discursives lors de cérémonies d'État commémoratives ou de célébrations, telles que les parades militaires et paramilitaires annuelles, les visites officielles, etc. ;

– des animations médiatiques particulières des statues de guerre mettant en scène des vétérans et leurs familles.

Des projections-animations sur les statues de guerre

Les statues publiques représentant des chefs militaires ou des héros de guerre seront symboliquement transformées en écrans pour des projections-animations spéciales mettant en scène d'anciens combattants, ceux qui comprennent et se souviennent de la vie pendant la guerre, et qui y ont survécu. Ainsi, les survivants actuels de la guerre, les soldats et leurs familles – « créant leur propre monument vivant » à leur traumatisme[3] –, donneront vie aux statues monumentales créées en l'honneur des « vétérans de guerre » de l'histoire (Lincoln, Washington, Nelson), immortalisés dans des poses héroïques, en les faisant respirer, bouger, parler de la guerre, d'expériences guerrières réelles et du prix corporel, émotionnel et moral qui a été payé. Les vétérans eux-mêmes tiendront donc les nobles rôles des monuments historiques en incarnant les statues historiques et en s'appropriant le prestige patriotique comme témoins et créateurs d'une mémoire et d'une histoire nouvelles.

3. Conklin, H., *The Relation of Hanunóo Culture to the Plant World*, unpublished doctoral dissertation, Anthropology Department, Yale University, 1954, p. 49.

L'aspect performatif de chacune des animations de statues offrira l'occasion, pour les vétérans et leurs familles, d'apprendre à parler d'expériences de guerre souvent inqualifiables, dans un espace public, d'une manière émotionnellement articulée, honnête et sans crainte. Le processus d'apprentissage du rôle d'artistes-animateurs de statues publiques les aidera à développer leur voix publique, à guérir les plaies de guerre, psychologiques et éthiques, et les empêchera de rester immobiles et silencieux, comme les statues qu'ils animeront. L'animation et la guérison des statues leur permettront de se guérir eux-mêmes et, espérons-le, animeront la ville de manière démocratique. Ce sera également l'occasion pour le public de développer une capacité d'écoute, de se rapprocher et d'être moins insensible, distant ou craintif envers les expériences de guerre réellement vécues par les vétérans.

Du coup, ce public deviendra moins réceptif aux images médiatiques romancées, aux reportages au sujet de la guerre et à la propagande visant le recrutement. De cette manière, les statues de guerre – le symbole clé renforçant « l'histoire officielle de vainqueurs » et ceux qui ont été choisis pour cette commémoration – incarneront une nouvelle narration par la mémoire traumatique des vétérans, ceux et celles qui appartiennent à « la tradition des anonymes et des vaincus »[4]. La gênante mémoire des survivants témoigne du déni et de la censure dont est l'objet la réalité de la guerre.

En tirant parti du prestigieux statut des statues publiques qui immortalisent de manière romantique les chefs de guerre et en se l'appropriant, les animations des statues proposées auront pour effet de troubler, de contredire et de questionner les symboles disséminés et la propagande, principalement le mythe de la guerre « juste » et du devoir incontestable de sacrifier sa vie pour elle. Au même moment, ces animations augmenteront considérablement la visibilité et la présence active et publique de ceux et celles que personne ne désire voir ou entendre : les vrais vétérans, les survivants et les témoins de la guerre, eux-mêmes des « monuments vivants de leurs propres traumatismes ».

Ainsi, l'expérience des vétérans sera révélée par les vétérans blessés eux-mêmes. La vérité des impacts émotionnels et existentiels de la guerre et les circonstances dans lesquelles les plaies physiques et mentales ont été infligées deviendront visibles et audibles dans l'espace public. L'histoire et les blessures manifestes sembleront émaner des corps meurtris et des esprits blessés des statues de guerre. Le paradoxe entre l'image publique faussée de la guerre et son idéalisation (symboliquement renforcées par les statues de guerre) illustrera la véritable et cruelle réalité de la guerre (telle qu'elle sera partagée par les vétérans pendant les projections).

4. Hallowell, A.I., « Aggression in Saulteaux Society », dans A.I. Hallowell (dir.), *Culture and Experience*, Philadelphie, University of Pennsylvania Press, 1974, p. 278.

La « lampe de poche » : un projet de projection-animation

Les mouvements du spot d'une lampe de poche militaire se déplaceront sur la surface de la statue, contrôlés par le public depuis les téléphones portables ou un dispositif ressemblant à une lampe de poche, conçu pour ce projet et mis à leur disposition[5]. Ce spot révélera la présence et les mouvements de la personne vivante qui semblera « revêtir » la statue ou être incarnée par elle.

Le corps blessé du vétéran sera révélé par les mouvements du spot, comme s'il avait toujours été dissimulé à cet endroit, derrière la surface physique et la présence symbolique de la statue. Dans la version préenregistrée, cette projection donnera l'occasion au vétéran blessé de raconter l'histoire de ses blessures, de rappeler la situation dans laquelle elles lui ont été infligées, comme si le fait de relater ces événements, possiblement, quelque part dans une zone de guerre, la nuit, à un autre soldat qui a illuminé à l'aide de sa lampe de poche les cicatrices du vétéran, ses blessures ou ses dispositifs prothétiques allait lui permettre de mieux comprendre ce qui est raconté.

Le spot de la lampe de poche pourra se déplacer d'une partie du corps à une autre, selon la progression du témoignage. À certains moments, il pourra illuminer le visage du vétéran (et le visage de la statue) afin de mettre en évidence la présence très publique du narrateur et pour aider l'interlocuteur ou le récepteur imaginaire, et le public, à mieux saisir ce qui est révélé. La voix du vétéran et celle du second soldat seront audibles par un système audio.

Dans la version « en temps réel » du projet de projections, le vétéran pourra répondre aux questions des interlocuteurs des environs qui communiqueront avec lui ou avec elle par leurs téléphones mobiles. Un « studio d'animation de statue » devra être créé dans l'environnement immédiat du vétéran pour qu'il ou elle puisse voir et entendre les interlocuteurs qui seront captés par une caméra et un microphone qui auront été installés sur la statue.

Dans une autre version, une partie de la projection révélera le visage de la statue (et le visage parlant du vétéran), alors qu'une autre prendra la forme d'un spot de lampe de poche se déplaçant le long du corps de la statue (et du vétéran) et sera dirigée par les spectateurs à l'aide de leurs téléphones mobiles. Au moment où le spot atteindra la partie blessée du corps, la voix et la bouche du vétéran raconteront l'histoire de la situation particulière pendant laquelle la blessure a été infligée.

5. Endicott, K.M., « Peaceful foragers : The significance of the Batek and Moriori for the question of innate human violence », dans D.P. Fry (dir.), *War, Peace, and Human Nature*, New York, Oxford University Press, à paraître.

Grâce à un logiciel conçu expressément pour ce projet, les mouvements du spot pourront être contrôlés par les membres du public (une personne à la fois) en glissant un doigt sur l'écran du téléphone mobile. Pour cette version, le visuel et le son des projections seront préenregistrés et synchronisés. Une version interactive est également possible, mais requerra la présence en temps réel des vétérans dans un studio d'animation de statues. Ce studio devra être relié à la caméra et au microphone installés sur la statue, afin que le vétéran puisse suivre le mouvement du spot et qu'il ou elle puisse parler précisément de l'expérience liée aux parties du corps illuminées, et afin qu'il ou elle puisse suggérer aux interlocuteurs, par le système audio, d'autres parties du corps qui pourraient être illuminées.

Camera sinica

Les lumières chinoises

CANADA

Bruno
LESSARD

***Bruno Lessard** est professeur agrégé à la School of Image Arts, Ryerson University, à Toronto. Ses recherches actuelles touchent la photo et le film documentaires chinois et ses projets photographiques récents portent sur la Lower Don River à Toronto et sur les « villages urbains » en Chine.*

La scène débute avec une simulation de zoom avant virtuel qui mènera le lecteur de la côte est chinoise, au large de Shanghai, jusqu'au barrage des Trois Gorges, situé à plus de 1000 kilomètres de là dans la province du Hubei. En chemin, le lecteur sera en mesure d'observer les lumières de Shanghai telles que captées par des photographes contemporains qui ont documenté les multiples transformations que la ville a subies au cours des vingt dernières années. Au fur et à mesure que le mouvement virtuel avant pénétrera la campagne chinoise, s'éloignant graduellement de la mégapole côtière, le lecteur se verra offrir une méditation photographique sur le coût des lumières chinoises dont les reflets ont rejailli sur toute la nation ces dernières années. Remonter à la source de ces lumières urbaines spectaculaires, tout en s'attardant sur l'impact de la construction d'un complexe hydroélectrique de l'envergure de celui du barrage des Trois Gorges, révélera une image singulière de la Chine d'aujourd'hui à l'aide de photographies qui, une fois combinées, montreront la face cachée des lumières shanghaiennes.

La « Perle de l'Orient » devenue nouvelle « Ville lumière »

Située sur le delta du fleuve Yangzi, Shanghai est une ville côtière dont les constantes métamorphoses au cours des trois derniers siècles l'ont propulsée au rang des plus grandes capitales mondiales. Aujourd'hui dotée d'un réseau de transport public à faire rougir d'envie les touristes nord-américains, Shanghai possède également un aéroport international desservi par un des trains à haute vitesse les plus rapides au monde, le Maglev, sans parler des merveilles architecturales qui ornementent Pudong, dont les reflets lumineux illuminent l'artère iconique y faisant face, le Bund, la nuit tombée. La métropole chinoise rivalise maintenant avec ses voisines Singapour, Hong Kong et Séoul, révélant ainsi au monde ce que la puissance financière d'une nation en constant renouvellement peut accomplir.

L'autre côté de la médaille, car il y en a toujours un dans ce type de scénario édifiant, montre ce qu'une telle ascension économique et un tel renouveau urbain signifient en ce qui a trait à l'effacement de la mémoire urbaine. Quatre séries photographiques racontent cette histoire par le biais d'images mémorables qui témoignent des changements au sein du paysage urbain en mettant l'accent sur le traitement de la lumière. L'une des principales caractéristiques de ces séries consiste à documenter les ravages que le boom économique des vingt dernières années a causés à une scène urbaine en particulier, celle de Shanghai, la mégapole qui peut être qualifiée de nouvelle ville lumière. En m'appuyant sur les œuvres de photographes contemporains, notamment Nadav Kander[1], Peter Bialobrzeski[2], Greg Girard[3] et Robert van der Hilst[4], l'accent sera mis sur l'utilisation de la lumière dans leurs photographies documentant le visage de Shanghai au XXI^e^ siècle[5]. Quelques figures marquantes de la ville, comme le gratte-ciel et la maison abandonnée, méritent notre attention en raison de leur traitement de la lumière.

1. Kander, N., *Yangtze. The Long River*, Ostfildern, Hatje Cantz, 2010.
2. Bialobrzeski, P., *The Raw and the Cooked*, Ostfildern, Hatje Cantz, 2012 ; Bialobrzeski, P., *Nail Houses or the Destruction of Lower Shanghai*, Ostfildern, Hatje Cantz, 2014.
3. Girard, G., *Phantom Shanghai*, Toronto, Magenta Foundation, 2007.
4. Van der Hilst, R., *Shanghai, 1990-1993*, Hong Kong, Timezone 8, 2009 ; Van der Hilst, R., *Intérieurs chinois*, Paris, Gallimard, 2010.
5. Plusieurs photographes ont documenté Shanghai au cours des dernières années. À ce sujet, voir les œuvres suivantes : French, H.W., *Disappearing Shanghai : Photographs and Poems of an Intimate Way of Life*, Paramus, Homa & Sekey Books, 2012 ; Lu, Y., *Memories : Blurred Images of China/Jiyi : huanghu jian de Shanghai yingxiang*, Pékin, Zhongguo sheying chubanshe, 2007 ; Lu, Y., *Shanghainese*, Shanghai, Shanghai Culture Publishing House, 2013 ; Riboud, M., *Demain Shanghai*, Paris, Delpire, 2003.

Longtemps un simple hameau de pêcheurs, Shanghai est devenue un port de traité en 1842 à la suite de la première guerre de l'opium[6]. Elle a rapidement éclipsé les zones avoisinantes pour devenir un lieu de prédilection, tout autant admirée pour sa diversité et son cosmopolitisme au moment de l'essor de l'industrie cinématographique dans les années 1920 et 1930 que méprisée pour son immoralité et sa décadence sous le régime de Mao. Au cœur de la ville, hier comme aujourd'hui, se trouve le Bund, un boulevard mettant en vedette une série d'édifices néoclassiques de facture occidentale – des hôtels, des banques, des clubs – démontrant le pouvoir financier et l'affluence occidentale au cœur de la Chine.

Les Chinois ont longtemps regardé le Bund et son paysage occidental avec envie. De nos jours, ce sont les Occidentaux qui contemplent avec stupéfaction la scène d'une mégapole en pleine révolution urbaine. Au milieu de nombreux chantiers de construction s'élèvent maintenant des monuments architecturaux qui éclairent la ville, la nuit venue. Nous sommes bien loin de la ville portuaire d'antan qui fut l'objet de nombreux assauts de la part des forces impérialistes anglaises et japonaises. Bien que le passé colonial de la ville soit encore visible dans les designs architecturaux le long du Bund et dans l'ancienne concession française, ce qui attire l'attention de nos jours se trouve sur l'autre rive, à Pudong. C'est à cet endroit que s'élèvent la Pearl Tower, le Shanghai World Financial Center et la Jin Mao Tower, qui servent de figures de proue à une ville en pleine transformation. Les ambitions chinoises sont à la hauteur de ces constructions récentes. L'Exposition universelle de 2010, qui eut lieu à Shanghai, n'en était qu'un avant-goût.

Au-delà de telles réflexions qui alimentent les livres d'histoire, les brochures touristiques et les médias occidentaux en général, on pourrait dire qu'un constant cycle de « destruction » et de « construction » décrirait beaucoup mieux ce que les habitants de Shanghai et les innombrables touristes, autant chinois qu'occidentaux, ont pu constater ces vingt dernières années. Il n'était

6. En ce qui a trait à l'histoire fascinante de Shanghai, voir l'ouvrage suivant, qui fait autorité : Bergère, M.-C., *Histoire de Shanghai*, Paris, Fayard, 2002. Au sujet de l'essor de telles « méga-villes » en Chine, voir : Campanella, T.J., *The Concrete Dragon : China's Urban Revolution and What It Means for the World*, Princeton, Princeton Architectural Press, 2008 ; Wu, W. et P. Gaubatz, *The Chinese City*, New York, Routledge, 2013.

qu'une question de temps avant que des artistes occidentaux dirigent leur regard et pointent leur caméra vers la Chine et sa métropole pour constater l'ampleur des transformations[7].

Cela dit, Shanghai n'a pas eu à attendre l'essor économique de la fin du XX^{e} siècle pour faire l'objet d'une attention particulière de la part des Occidentaux. En effet, la ville fut au cœur des efforts de nombreux photojournalistes qui, à l'aube de la révolution de 1949 qui mena au pouvoir le Parti communiste et aboutit à la fondation de la République populaire de Chine, voulurent témoigner de son impact sur le peuple chinois. Par exemple, les photos de Jack Birns[8], à l'emploi de *Life Magazine*, et celles de Cartier-Bresson[9], réunies dans *L'autre Chine*, publié par le Centre national de photographie, rendent justice aux événements prérévolutionnaires de l'époque.

De nos jours, la Chine s'est engagée dans un processus révolutionnaire d'un tout autre ordre. En effet, précédant la construction de tours et d'édifices spectaculaires comme ceux de Pudong se trouve la destruction planifiée et systématique opérée par un gouvernement qui est prêt à effacer la mémoire urbaine pour ériger un monument à l'avenir. Plusieurs artistes – en particulier des photographes occidentaux – se sont engagés dans un processus de documentation de cette mémoire urbaine plus que fragile. Les œuvres de certains photographes offrent la chronique d'une destruction annoncée à travers les lumières artificielles de Shanghai.

Faire la lumière sur Shanghai

Dans un périple photographique qui le mena de l'embouchure du Yangzi au large de Shanghai jusqu'à sa source, plus de 4000 kilomètres à l'ouest sur les plateaux tibétains, Nadav Kander, photographe londonien d'origine israélienne, utilise un concept novateur dans les premières pages de son œuvre publiée en 2010[10]. En fait, les 17 premières photos de la série agissent comme un long zoom avant virtuel débutant au large de Shanghai pour se terminer à quelques kilomètres de la ville, révélant ainsi ses principales attractions

7. Au sujet de Shanghai et de sa documentation photographique au fil des décennies, voir : Lin, L. (dir.), *Shanghai – yingxiang – dushi* 上海－影像－都市 Shanghai, Shanghai jinxiu wenzhang chubanshe, 2010 ; Gu, Z., *Xiandaixing de di liu zhang miankong. Dangdai shijue wenhua yanjiu* 现代性的第六张面孔.当代视觉文化研究 Shanghai, Shanghai renmin chubanshe, 2007, p. 268-285.
8. Birns, J., *Assignment Shanghai : Photographs on the Eve of Revolution*, Berkeley, University of California Press, 2003.
9. Cartier-Bresson, H., *L'autre Chine*, Paris, Centre national de la photographie, 1989.
10. Voir <http://www.nadavkander.com/>.

lumineuses, notamment la Pearl Tower. *Shanghai V, 2006*, qui conclut la section sur Shanghai, permet d'entrevoir les lumières de la ville au loin, la Pearl Tower émergeant dans un voile lumineux laissant poindre ce que la nouvelle ville a à offrir à l'arrière-plan. De façon intéressante, la composition de Kander joue l'avant-plan contre l'arrière-plan où réside, d'une part, une tension entre l'effervescence reliée aux transformations immobilières et, d'autre part, l'activité industrielle alimentant ces transformations, vouée à rester dans l'ombre. Les différents types de lumière (rosée, verdâtre et voilée) qui filtrent la scène suggèrent les nombreuses couches d'interprétation que nécessite l'analyse d'une telle image.

S'appropriant la métaphore du zoom avant dans la série de Kander sur Shanghai, on se déplace de façon virtuelle vers le paysage shanghaien en tant que tel à l'aide, cette fois, des photographies de l'artiste allemand Peter Bialobrzeski, qui appartiennent à une série soulignant l'essor et le gigantisme de plusieurs villes sud-asiatiques telles que Manille, Bangkok et Singapour[11]. Son ouvrage, publié en 2012, offre une dizaine de photographies de Shanghai dans lesquelles nous pouvons noter une tension palpable entre la célébration de la nouvelle ville lumière brillant de tous ses feux et un souci de présenter ce qui est laissé pour compte dans la construction de nouveaux immeubles et complexes immobiliers, c'est-à-dire les habitations traditionnelles.

Par exemple, dans les trois photos mettant en vedette Shanghai (p. 118, 125 et 141), Bialobrzeski capture le paysage nocturne de la ville en privilégiant les nouveaux gratte-ciels et échangeurs qui baignent dans une lumière artificielle. Mettant en vedette les constructions récentes dans une lumière éblouissante, Bialobrzeski montre bien, d'une part, comment ce développement urbain peut être célébré sans jugement critique, l'observateur se limitant au tape-à-l'œil. D'autre part, dans la plupart des photos de la série (p. 99 et 137), le photographe laisse poindre une ombre au tableau en juxtaposant le renouveau et l'ancien dans une composition dialectique qui laisse l'observateur songeur quant au développement effréné de la ville. Ainsi, les deux photos précédentes semblent privilégier l'arrière-plan et ses constructions récentes illuminées en soirée. On notera à l'avant-plan, par ailleurs, les habitations traditionnelles qui attirent peu l'attention, étant faiblement éclairées. Par contre, dans les trois photos suivantes (p. 95, 101 et 103), l'artiste met l'accent sur l'avant-plan tout en capturant le reflet des lumières des hôtels et des panneaux publicitaires à l'arrière-plan. En soulignant ainsi les petites habitations par le biais de la contre-plongée, Bialobrzeski inverse la stratégie compositionnelle utilisée dans les photos précédentes, privilégiant cette fois l'immeuble qui sera bientôt

11. <http://bialobrzeski.de/work/the_raw_and_the_cooked/Raw_08.html>, consulté le 18 décembre 2017.

détruit plutôt que les gratte-ciels. La lumière artificielle rejaillit sur les maisons en ruine, un simple reflet étant tout ce que l'essor urbain a à offrir à ces résidents. Le regard ne peut que comparer les lumières scintillantes à l'arrière-plan aux immeubles en ruine laissés dans la pénombre à l'avant-plan. Le focus sur la maison abandonnée ou en ruine se trouve également au cœur de la prochaine série de photos.

Demeurant à Shanghai depuis plus d'une dizaine d'années, le photographe canadien Greg Girard a consacré à cette ville une publication entière dans laquelle il met en valeur les notions d'isolement et de spectralité[12]. La principale caractéristique des photos de Girard est de capturer la lumière à l'intérieur de maisons isolées, dans le paysage shanghaien, qui souvent détonnent par rapport aux édifices entourant ces maisons ou figurant en arrière-plan. Dans les photos de Girard, le focus est mis sur la maison abandonnée ou en ruine. L'arrière-plan occupant moins d'importance, l'œil explore ces maisons qui seront détruites pour faire place au renouveau urbain et commercial dans une temporalité qui s'apparente au futur antérieur. Ainsi, le trajet qui nous mène des photos de Bialobrzeski à celles de Girard nous permet de continuer le long mouvement de zoom avant virtuel amorcé à l'aide de la photo de Kander mentionnée auparavant.

Dans un type de composition qui rappellera sûrement la stratégie de Bialobrzeski, le photographe joue également l'avant-plan contre l'arrière-plan en juxtaposant le renouveau (par le biais d'un hôtel ou d'une tour résidentielle) et l'ancien. Ce qui distingue toutefois les photos (p. 129 et 197) de Girard de celles de Bialobrzeski est la présence d'une ou de plusieurs sources lumineuses à l'intérieur des demeures. Dans une entrevue publiée en 2008, Girard indique qu'il désirait montrer que les demeures en voie d'être détruites étaient en fait encore habitées, et que le seul moyen de le signaler était de prendre des photos au crépuscule, au moment où les lumières étaient allumées à l'intérieur. De plus, au risque de donner dans un symbolisme facile, on peut imaginer que cette lumière, une lueur d'espoir rendue visible à travers les fenêtres de ces résidences, suggère la résistance de ceux qui refusaient la relocalisation entraînée par le renouveau urbain décrété par le gouvernement chinois.

Parmi la centaine de photos dépeignant la vie des habitants et le paysage shanghaien dans toute sa fantomatique splendeur, la séquence d'une dizaine de photos qui conclut l'œuvre de Girard se révèle comme la plus saisissante. À l'occasion, les photos (p. 199, 203 et 205) nous rappellent la stratégie compositionnelle de Bialobrzeski quant à l'utilisation de la contre-plongée et la mise en valeur de la maison isolée. Toutefois, la valeur ajoutée des photos de Girard

12. <http://www.greggirard.com/work/phantom-shanghai-9>, consulté le 18 décembre 2017.

réside dans le détail lumineux, c'est-à-dire le spectre du changement imminent, qui est juxtaposé à la présence humaine à l'intérieur des résidences. Ce souci pour la lumière intérieure nous permet de prolonger ce long zoom avant et, finalement, de pénétrer dans ces résidences illuminées à l'aide d'une autre série de photos.

Le photographe néerlandais Robert van der Hilst a consacré une publication entière à la ville et à ses habitants, une œuvre publiée à Hong Kong en 2009[13]. Couvrant les années 1990 à 1993, cette série offrait un portrait des habitants à l'aube des nombreux changements urbains et socioéconomiques que la ville a connus depuis. Près de vingt ans plus tard, van der Hilst publie chez Gallimard un ouvrage intitulé *Intérieurs chinois* d'une beauté exquise, dans lequel il offre des photographies d'intérieurs prises dans de nombreuses villes chinoises, dont Shanghai[14].

En ce qui a trait aux photos d'intérieurs de ce dernier, on peut constater dans plusieurs d'entre elles le désir de juxtaposer la lumière extérieure et la lumière intérieure, ou d'éclairer l'intérieur à l'aide de la lumière extérieure. Imaginant d'où proviennent ces sources lumineuses, le lecteur est en mesure de voir que la lumière extérieure artificielle filtre la vie des habitants dans une stratégie portraitiste qui met souvent en scène de façon implicite le reflet de la lumière extérieure sur les habitants de Shanghai et leurs activités. La photo d'une maison désaffectée (p. 266), dans une multitude de cadres, nous amène à l'intérieur en suivant, dans un mouvement avant virtuel, la lumière qui pointe à l'horizon. Que ce soit dans la résidence familiale ou le restaurant, la lumière extérieure – plus souvent qu'autrement artificielle dans les photos de van der Hilst – filtre la vie quotidienne des travailleurs et des résidents, qu'ils soient en train de regarder la télévision (p. 11), comme cette femme indifférente à la lumière extérieure tout simplement aveuglante qui obstrue le paysage, ou, inversement, en train de regarder par la fenêtre pour percer la lumière extérieure (p. 149), tel cet homme dans son studio, ou, finalement, perdus dans leurs pensées, comme cette jeune femme dans sa chambre baignée de lumière (p. 252).

C'est ainsi que se termine le long zoom avant qui nous a menés de l'embouchure du Yangzi, au large de Shanghai, où les lumineuses constructions de Pudong étaient déjà visibles à l'horizon dans la photo annonciatrice de Kander, à la juxtaposition du renouveau et de l'ancien dans les œuvres de Bialobrzeski

13. <http://www.robert-vanderhilst.com/#&gallery=41&image=0>, consulté le 18 décembre 2017.

14. <http://www.robert-vanderhilst.com/#&gallery=350&image=0>, consulté le 18 décembre 2017.

et de Girard, pour se conclure sur l'intérieur des résidences elles-mêmes chez van der Hilst et ainsi révéler le visage des habitants de la nouvelle Ville lumière chinoise à l'aide de la photographie.

Il s'agira maintenant de quitter Shanghai et de remonter le Yangzi pour s'attarder à la production hydroélectrique nécessaire pour alimenter les lumières d'une ville comme Shanghai et cerner le coût social et environnemental de la lumière artificielle à l'aide de l'investigation photographique. S'éloignant de Shanghai en longeant le Yangzi, le voyageur vient à la rencontre de multiples villes et villages. La destination finale de ce périple est le barrage des Trois Gorges, une initiative controversée ayant fait la manchette lors de son annonce, au début des années 1990, et tout au long de sa construction, qui s'étendit sur plus de dix ans.

Le barrage des Trois Gorges : chronique d'une disparition annoncée[15]

La juxtaposition d'œuvres de divers photographes, autant chinois qu'occidentaux cette fois, permettra de comparer les stratégies employées pour documenter la construction du barrage lui-même et la disparition annoncée des villes et villages avoisinants. On notera rapidement dans l'ensemble des photographies une prédilection indéniable pour ce qui était appelé à disparaître à la suite de l'émerveillement passager devant le gigantisme de la construction hydroélectrique. Ainsi, ce qui caractérise la documentation photographique du barrage est que les photographes chinois et occidentaux ont archivé la construction du barrage lui-même, les environs laissés en ruine et la vie quotidienne des résidents chinois avant leur relocalisation. Les investigations photographiques les plus approfondies étant celles d'Edward Burtynsky, Zeng Nian et Yan Changjiang, nous nous attarderons sur ces dernières dans les pages suivantes[16].

15. Certaines des conclusions de cette partie sont basées sur un article déjà paru : Lessard, B., « The Refracted Moment : Photographing Chinese History in the Making », *Journal of Chinese Humanities*, vol. 1, n° 1, 2014, p. 170-193.

16. Il va sans dire que beaucoup d'autres photographes documentèrent le barrage et ses environs au début des années 2000. Par exemple, Benson, Butler et Chetham ont publié des livres sur les Trois Gorges et le Yangzi : Benson, S., *The Cost of Power in China : The Three Gorges Dam and the Yangtze River*, Lake Orion, Black Opal Press, 2006 ; Butler, L., *Yangtze Remembered : The River beneath the Lake*, Stanford, Stanford University Press, 2004 ; Chetham, D., *Before the Deluge : The Vanishing World of the Yangtze's Three Gorges*, New York, Palgrave Macmillan, 2004. De plus, les Trois Gorges furent l'objet de deux

Proposée pour la première fois par Sun Yat-sen en 1919, l'idée d'un projet de barrage fut ravivée par Mao Zedong en 1953. Après la mort de Mao et la Révolution culturelle, ce fut Deng Xiaoping qui ranima le projet une deuxième fois au début des années 1980. Élaborés sur une période de plus de quinze ans, les plans et la construction du barrage des Trois Gorges furent entourés de controverses dès le commencement. Les trois principales raisons invoquées pour justifier la construction d'un tel barrage furent d'augmenter la production nationale d'électricité en vue du boom économique, industriel et urbain chinois, de contrôler les inondations et d'améliorer la navigation fluviale. Ces raisons avaient trait aux aspects positifs que les autorités chinoises accentuèrent pendant les premiers stades de la construction au cours de la décennie suivante. Toutefois, les environnementalistes et activistes qui alertèrent les Chinois et la communauté internationale quant aux dangers de construire un tel barrage gigantesque relevèrent des problèmes potentiels tels que les plans de relocalisation bâclés, l'aménagement du territoire, la régénération hypothétique des écosystèmes et la protection d'antiquités encore ensevelies et de sites archéologiques le long du Yangzi remontant aux cultures ancestrales Daxi et Ba[17].

Il y avait au moins deux problèmes majeurs selon les observateurs chinois et internationaux. D'abord, la relocalisation de plus de 1,4 million de personnes était l'enjeu principal, ce qui explique pourquoi des journalistes comme Dai Qing se firent entendre publiquement et provoquèrent l'ire des autorités chinoises[18]. Ensuite, la construction du barrage causa des soucis aux environnementalistes parce que son effondrement potentiel aurait des conséquences désastreuses sur l'environnement et la population. Gardant en mémoire l'effondrement des barrages Shimantan et Banqiao, dans la province du Henan, en août 1975, à la suite de quoi périrent plus de 85 000 personnes, la catastrophe

expositions en 2007 : *Three Gorges/Sanxia*, Minnesota Center for Photography, Minneapolis, et *Na shan, na shui, na ren – Chen Wen, Li Ming, Song Ge Sanxia yingxiang zhan* 那山, 那水, 那人 — 陈文, 黎明, 宋戈三峡影像展 », Jianeng Yingxiang Kongjian, Pékin.

17. Tan, Heggelund, et Luk et Whitney se sont penchés sur le projet des Trois Gorges et ses défis sociaux et environnementaux : Tan, Y., *Resettlement in the Three Gorges Project*, Hong Kong, Hong Kong University Press, 2008 ; Heggelund, G., *Environment and Resettlement Politics in China : The Three Gorges Project*, Hampshire, Ashgate, 2004 ; Luk, S.-H. et J. Whitney (dir.), *Megaproject : A Case Study of China's Three Gorges Project*, Armonk, M.E. Sharpe, 1993.

18. Dai Qing est une journaliste qui fut emprisonnée en 1989, à la suite de la publication d'un livre d'entrevues et d'essais critiquant le projet des Trois Gorges. Depuis, elle a publié un autre livre et servi d'inspiration aux critiques chinois et occidentaux. Voir Dai, Q. (dir.), *Yangtze ! Yangtze !*, trad. Nancy Liu, Wu Mei, Sun Yougeng et Zhang Xiaogang, Londres, Earthscan Publications, 1994 ; Dai, Q., *The River Dragon Has Come ! The Three Gorges Dam and the Fate of China's Yangtze River and Its People*, trad. Yi Ming, Armonk, M.E. Sharpe, 1998.

potentielle était à l'esprit de plusieurs observateurs comme Dai, qui avancèrent que la construction d'une série de petits barrages sur le Yangzi aurait pu permettre d'atteindre les cibles énergétiques chinoises.

Les répliques artistiques au barrage des Trois Gorges ont été variées. La magnifique série de trois peintures sur les Trois Gorges de Liu Xiaodong, les films *Still Life* (*Sanxia haoren*) et *Dong* du réalisateur Jia Zhangke, puis *Before the Flood* (*Yanmo*), le film documentaire de Li Yifan et Yan Yu, sont les œuvres les plus connues associées au barrage[19]. Ces artistes, qui ont documenté la région au cœur de changements profonds au début des années 2000, appartiennent maintenant à la longue tradition d'artistes chinois, tels Li Bai et Du Fu, qui ont été inspirés par le paysage à couper le souffle des Trois Gorges.

Toutefois, contrairement au ton élégiaque utilisé par leurs prédécesseurs littéraires, les photographes qui se sont penchés sur la région des Trois Gorges ont opté pour la prudence plutôt que pour la célébration. Un commissaire, s'exprimant à propos de photographies documentaires des Trois Gorges, a signalé que leurs photographies servent d'« *evidence of transformation and suggest the many facets and implications of this extraordinary undertaking*[20] ». Les réponses photographiques au projet du barrage des Trois Gorges nécessitent que nous prêtions attention à la façon dont les photographes ont capté l'événement hydroélectrique. Même si les stratégies conceptuelles et compositionnelles diffèrent de photographe en photographe, le lecteur prendra rapidement conscience du désir de réfracter le coût social de la lumière en utilisant les visages des Chinois dans divers portraits individuels ou de groupe et en mettant l'accent sur la transformation du paysage par des bâtiments tombant en ruine.

Les photographies documentant les Trois Gorges analysées dans cette section couvrent la période de 1996 à 2010[21]. Quelques-unes des images les plus connues de la région sont celles du photographe canadien Edward Burtynsky, dont les photos couleur agrandies des Trois Gorges furent prises

19. Au sujet du projet des Trois Gorges et des nombreuses représentations artistiques dont il a été l'objet, voir Wu, H., « Internalizing Displacement : The Three Gorges Dam and Contemporary Chinese Art », dans Wu, H. (dir.), *Displacement : The Three Gorges Dam and Contemporary Chinese Art*, Chicago, Smart Museum of Art, University of Chicago, 2008, p. 9-32.

20. Slade, G., « Introduction », dans Minnesota Center for Photography (dir.), *Three Gorges*, Minneapolis, Minnesota Center for Photography, 2007, p. 8-11.

21. Par ailleurs, le premier photographe à avoir fait des Trois Gorges un objet d'étude fut chinois. En effet, She Daike s'y rendit dans les années 1960, c'est-à-dire bien avant que les photographes occidentaux ne s'intéressent à la région à la suite du projet de barrage.

à Fengjie, Wushan et Wanzhou entre 2002 et 2005[22]. Le titre de la première publication de Burtynsky sur la Chine, *Before the Flood*[23], indique clairement l'intention derrière le projet : documenter la vie des Chinois et celle des travailleurs sur les chantiers de démolition et archiver les ruines en arrière-plan avant l'inondation annoncée. La publication rétrospective publiée deux ans plus tard, *China*[24], débute avec des photos prises dans la région des Trois Gorges, mais elle ne s'y limite point. En effet, *China* est la somme des travaux de Burtynsky dans « l'empire du Milieu » et la publication contient des sections sur le fer et le charbon, l'industrie vieillissante, les chantiers navals, le recyclage, le secteur manufacturier et le renouveau urbain[25].

Dans le but de documenter le gigantisme des forces modernisantes chinoises soutenant le projet des Trois Gorges, Burtynsky utilise l'impression grand format en galerie et le format panoramique pour ce qui est de la publication. Une image comme « Dam #2, Three Gorges Dam Project, Yangtze River, 2002 » dans *China* sectionne une imposante partie du barrage en construction sur deux pages panoramiques. D'autres photographies, prises à Fengjie et à Wushan, archivent la construction urbaine massive qui eut lieu avant l'inondation et s'attachent à cadrer les lieux en ruine. Prises huit semaines plus tard, « Three Gorges Dam Project, Feng Jie #1[26] » et « Three Gorges Dam Project, Feng Jie #2[27] » révèlent de façon magistrale le cours du changement à Fengjie, une fois que les travailleurs eurent commencé la démolition des façades des divers bâtiments, à l'arrière-plan de la première photo. Dans la deuxième image, les bâtiments à l'arrière-plan ont disparu. Utilisant la rephotographie, Burtynsky permet à la temporalité et à la transformation de pénétrer l'image fixe. Cette technique est également utilisée dans deux autres photographies, cette fois prises à Wanzhou. « Three Gorges Dam Project, Wan Zhou #5[28] » offre une vue de côté d'un bâtiment à moitié démoli à l'arrière-plan et

22. Plusieurs des photographies des Trois Gorges de Burtynsky se trouvent sur internet : <https://www.edwardburtynsky.com/projects/photographs/china>, consulté le 18 décembre 2017.

23. Burtynsky, E., *Before the Flood*, Toronto, Mira Godard Gallery, 2003.

24. Burtynsky, E., *China*, Göttingen, Steidl, 2005.

25. Un aspect de la production photographique de Burtynsky qui suscite l'intérêt est l'omniprésence de la Chine dans son œuvre. En fait, la Chine joue toujours un rôle central dans les plus récents projets de Burtynsky, comme le livre *Water* (Burtynsky, E., *Water*, Göttingen, Steidl, 2013) et le film documentaire *Watermark* (2013), coréalisé avec Jennifer Baichwal, dont la scène d'ouverture se concentre sur le barrage Xiluodu dans la province du Yunnan.

26. Burtynsky, E., *Before the Flood*, *op. cit.*, p. 4.

27. *Ibid.* p. 5.

28. *Ibid.* p. 12.

deux travailleurs contemplant la scène à l'avant-plan. De son côté, « Wan Zhou #4, Three Gorges Dam Project[29] » met l'accent sur la façade de ce même bâtiment, suspendue de façon spectaculaire dans les airs avant de s'effondrer au sol, dans le but de suggérer que Burtynsky témoigna de cet événement en temps réel[30]. En somme, les photographies de Burtynsky de divers endroits qui seraient éventuellement inondés mettent l'accent sur le coût de la modernisation hydroélectrique telle que réfractée dans les ruines. Un tel focus dans les œuvres de Burtynsky portant sur la Chine contemporaine exprime une double tension : d'abord, un mélange de catastrophisme environnemental et d'anxiété qui peine à s'exprimer de façon collective et, ensuite, un souci pour la magnitude des transformations postindustrielles par une perspective détachée et quasi abstraite due au point de vue adopté.

Photographe maintenant installé à Paris depuis une vingtaine d'années, Zeng Nian, originaire du Jiangsu, a réalisé quelques-unes des images les plus mémorables des Trois Gorges. Rassemblées dans un livre d'artiste publié à Lyon, qui utilise judicieusement le format panoramique pour rendre l'orientation des photos de Zeng, ces images témoignent de l'état de la région des Trois Gorges avant la fin de la construction du barrage. Utilisant autant le noir et blanc que la couleur, Zeng offre des images stupéfiantes de l'envergure des travaux de construction à l'aide du grand angle. Le livre de Zeng adopte une progression thématique sans ambiguïté en s'attardant sur la démolition, la relocalisation, la construction du barrage et les travailleurs, les problématiques archéologiques et la culture matérielle et, finalement, la vie quotidienne des habitants de Chongqing. Développant une trame chronologique retraçant les pas du photographe de 1996 à 2010, l'œuvre autant livresque que photographique est une des investigations visuelles du projet des Trois Gorges les plus approfondies. L'avantage premier du livre de Zeng est de transporter le lecteur de façon virtuelle des premières années après que la construction du barrage fut annoncée au moment où les environs furent complètement inondés et les familles relocalisées.

Ancien membre de Contact Press Images qui se trouve maintenant chez Gamma, Zeng dresse le portrait des Trois Gorges comme un événement s'échelonnant sur près de quinze ans en utilisant diverses stratégies comme la photo panoramique et le portrait rapproché dans le but de présenter l'état des lieux

29. Burtynsky, E. *China*, *op. cit.*, p. 27.

30. Il est intéressant de constater que ces photos de Wanzhou n'apparaissent pas dans *China*, seulement « Wan Zhou #4 » s'y trouvant. En ce qui a trait à *Before the Flood*, « Wan Zhou #4 » ne se trouve pas dans la publication elle-même, mais sur la couverture du livre. Au sujet du travail de Burtynsky en Chine, voir le film documentaire primé, *Manufactured Landscapes*, réalisé par Jennifer Baichwal en 2006.

et leurs habitants. L'une des stratégies les plus efficaces de Zeng est d'avoir trouvé le juste milieu entre l'espace, ses habitants et la culture matérielle de l'endroit. En d'autres mots, la stratégie conceptuelle de Zeng est de lire les Trois Gorges comme un événement réfracté sur les visages, les paysages et les objets laissés derrière avant l'inondation de la région.

Quelques photographies suffiront à illustrer la méthode de Zeng. Un portrait de groupe en noir et blanc montre bien comment Zeng utilise le visage humain pour réfracter le drame vécu dans la région. « Trois bûcherons » (p. 48-49) se focalise sur les visages des travailleurs qui fixent un point invisible de l'autre côté de la rive. La légende révèle que leur regard intense fixe la porte de Kui (*Kuimen*), qui, on le suppose, serait bientôt submergée. On peut lire dans leur regard l'immensité des transformations à venir et la présence humaine rapetissée à flanc de montagne. D'autres portraits couleur (p. 102-103) montrent des aînés contemplant le paysage urbain en ruine.

Une autre stratégie pour illustrer le changement du paysage lui-même est d'avoir photographié le comté de Zigui, dans la province du Hubei, au moins deux fois entre 1996 et 2010. La photo couleur (p. 69), datée de 1996, mettant en scène une procession funéraire en rendu flou, montre le Yangzi à l'arrière-plan et, plus particulièrement, les bâtiments à être démolis ou engloutis. De retour dans ce même comté en 2010, c'est-à-dire 14 ans plus tard, Zeng rephotographie une région profondément transformée : les bâtiments dans la photo couleur de 1996 sont disparus et la vie urbaine dans l'image panoramique noir et blanc de 2010 renferme un côté nostalgique et révèle deux travailleurs regardant de l'autre côté de la rive ainsi qu'un berger allemand à l'avant-plan (p. 234-235). L'eau domine la scène, alors qu'on peut voir un traversier se rendre de l'autre côté de la rive.

En ce qui a trait à la culture matérielle, l'une des stratégies les plus efficaces avec lesquelles Zeng est en mesure de représenter ce qui était appelé à disparaître se trouve dans une photographie noir et blanc du rocher de Baiheliang (rocher des Grues blanches) dans le district de Fuling (p. 88-89), Chongqing, en 1997. Ce rocher naturel, long de plus de 1750 verges sur 18 verges de large, est maintenant submergé. Il portait des inscriptions hydrologiques, des poèmes et des gravures de poisson, certaines remontant même à la dynastie des Tang[31]. En somme, que ce soit par le biais de portraits, de paysages ou d'objets, Zeng offre un témoignage photographique complet des Trois Gorges tel que réfracté dans les visages, les ruines et la culture matérielle.

31. Heureusement, il existe maintenant un musée sous-marin, qui ouvrit ses portes en 2009, où les visiteurs peuvent encore avoir accès à ce rocher.

Le dernier exemple des travaux effectués dans la région des Trois Gorges est celui de Yan Changjiang. Ayant publié deux livres (2003 et 2009)[32] sur les Trois Gorges, Yan se doit d'occuper une place centrale dans toute analyse de la documentation photographique de l'endroit[33]. Originaire du comté de Zigui dans le Hubei, Yan est diplômé de l'Université Wuhan et rédacteur photo pour le quotidien *Yancheng wanbao*. Dans *Sanxia rizhi* (*Journal des Trois Gorges*), Yan présente le journal de son périple dans la région des Trois Gorges et le long du Yangzi entre 2002 et 2008. Cette publication est un document idiosyncratique des Trois Gorges qui donne plus dans l'essai photographique que le livre de photos traditionnel[34]. S'appuyant grandement sur l'écrit, étant donné son statut de journal, la publication de Yan contient des révélations autobiographiques, des cartes dessinées à la main et de longues méditations sur ses voyages écrites autant en langue vernaculaire qu'en chinois classique. Renfermant plus de 200 images, le journal présente des photos couleur accompagnant les entrées quotidiennes de Yan qui montrent les visages, paysages et artefacts rencontrés en chemin dans divers comtés comme Zigui, Yunyang, Fengdu, Fengjie, Badong et Wushan et dans des banlieues de Chongqing telles Fuling et Changshou.

Les photographies de Yan alternent entre les genres (le portrait, le paysage et la scène urbaine) et les espaces déjà mentionnés dans les œuvres de Burtynsky et de Zeng, bien que l'esthétique de Yan soit moins polie que celle de ses contemporains. Quelques-uns des portraits les plus saisissants du journal incluent une image d'un groupe d'élèves dans le village natal de Yan, Zigui, les visages des enfants fixant l'objectif du photographe et suscitant chez le lecteur une pensée quant à l'avenir de ces élèves une fois relocalisés (p. 127) ; le portrait d'un homme debout près d'une statue du mythique Da Yu (2100 av. J.-C.), qui, selon la légende, aurait inventé des techniques d'irrigation permettant la maîtrise des fleuves, rappelle au lecteur l'importance ancestrale qu'a toujours eue la gestion fluviale dans l'histoire chinoise (p. 233) ; et le portrait de Liu Guoxiu, ancien engagé volontaire de l'armée chinoise, se tenant dans un temple voué à Guanyin, le Bodhisattva associé à la compassion et à la pitié, dans la ville de Yuzui, Chongqing (p. 275).

32. Yan, C., *Zuihou de Sanxia* 最后的三峡, Hangzhou, Zhejiang sheying chubanshe, 2003 ; Yan, C., *Sanxia rizhi* 三峡日志, Shanghai, Shanghai jinxiu wenzhang chubanshe, 2009.

33. De façon ironique, le prénom de Yan, Changjiang (长江), signifie « longue rivière », ce qui est également le nom chinois du Yangzi (*Changjiang*).

34. Mon propos s'attardera sur la publication de 2009, puisqu'elle contient la plupart des images se trouvant dans celle de 2003, et qu'elle est l'œuvre la plus récente et la plus complète.

Les paysages dans le journal de Yan varient énormément, et quelques-unes des photos les plus intéressantes furent prises dans le village natal de Yan, allant de la scène idyllique à la ville en ruine à la Burtynsky. Par exemple, une porte en voie de destruction (p. 54) et une école primaire en ruine dont la muraille est encore visible à travers les débris (p. 59) réfractent l'événement des Trois Gorges dans les photos urbaines de Yan. Des plus spectaculaires, la photo illustrant la couverture du journal est aussi l'une des plus mémorables. Prise à Daxi, dans le comté de Wushan, elle présente un homme accroupi contemplant un paysage montagneux dont l'aura bleutée recouvre la scène à l'aurore (p. 181).

En ce qui a trait à la culture matérielle, Yan met l'accent sur les vestiges et traces visuelles des objets eux-mêmes. Ainsi, près de Chongqing, Yan archive les vestiges calligraphiques gravés dans un monument en pierre qui s'élève toujours sur le site d'un dépôt à grains en ruine (p. 219). Une série de trois photos du rocher de Baiheliang, situé dans le district de Fuling et discuté précédemment dans le cas de Zeng, est également digne de mention. Par contre, Yan adopte une perspective différente de celle de Zeng, qui était plus détachée, puisque Yan focalise sur un poisson gravé dans la pierre (p. 151). Ensuite, il photographie les mêmes inscriptions que Zeng a photographiées dans la deuxième image (p. 156). La troisième photo est un acte de préservation qui montre deux hommes utilisant du papier calque pour copier deux oiseaux gravés dans la pierre avant qu'ils ne soient submergés (p. 157).

La dernière image du journal est très évocatrice, à la fin du périple du lecteur et de celui de Yan, et elle fut prise sur un traversier à Mudong, Chongqing, en 2008. Le centre d'attraction est au centre de l'image, un nouveau-né s'y trouvant dans les bras d'une femme. La légende se lit : « 16 avril 2008, Mudong, Yangzi, nouvelle vie sur un traversier[35] » (p. 379). Il est très approprié que le travail de Yan se termine sur une note empreinte de célébration, puisque la « nouvelle vie » [*xin shengming*] qu'il signale en fin de compte est celle qui n'aura pas connu les difficultés reliées au projet des Trois Gorges, et qui sera la continuation de la vie dans la région.

Conclusion

Objet de fascination, la ville de Shanghai a longtemps capturé l'imaginaire des artistes occidentaux, et les photographes contemporains n'y font pas exception. Les œuvres photographiques analysées ci-dessus témoignent de la

35. Dans l'original : « 2008 年 4 月 16 日, 木洞, 长江渡船上的新生命 (2008 nian 4 yue 16 ri, Mudong, Changjiang duchuan shang de xin shengming) ».

persistance de cet intérêt et, en fait, de sa croissance au fur et à mesure que Shanghai et d'autres métropoles chinoises continueront de se transformer et de prendre de l'ampleur. Contribuant à élaborer une « contre-mémoire » de Shanghai allant bien au-delà des brochures publicitaires et des banalités médiatiques au sujet de la Chine, les photographies de Kander, Bialobrzeski, Girard et van der Hilst produisent un savoir sur la ville chinoise qui, une fois révélé à l'aide de la métaphore du zoom avant allant de l'embouchure du Yangzi jusqu'à l'intérieur des résidences shanghaiennes, en passant par le paysage urbain lui-même, révèle un pan de la photographie contemporaine et son intérêt – ou voire son obsession – pour la scène urbaine chinoise en pleine transformation à travers un souci pour la lumière artificielle et la ruine. De leur côté, Burtynsky, Zeng et Yan nous montrent l'arrière-scène de toutes ces lumières urbaines et le coût social de cette production énergétique sans précédent en documentant le barrage des Trois Gorges et ses environs et, au début des années 2000, l'impact à venir de la production hydroélectrique sur ceux qui habitaient le long du Yangzi. S'attarder sur une telle production photographique contribue grandement à diversifier les quelques histoires de la photographie chinoise qui sont parues à ce jour en adoptant une approche thématique qui examine de plus près les enjeux socioéconomiques et environnementaux contemporains[36].

Par ailleurs, la documentation photographique de Shanghai et du projet des Trois Gorges révèle un souci constant pour la mémoire culturelle telle que réfractée dans les scènes urbaines, paysages, portraits et objets matériels. En fait, un topos indéniable pour tous les photographes au cœur de cette étude se révèle être l'importance des ruines comme marqueurs temporels de changement. Une publication récente sur la culture visuelle chinoise, intitulée *A Story of Ruins,* de la plume de Wu Hung[37], un historien réputé de l'art chinois, fait la lumière sur les enjeux entourant la prédilection pour les ruines. Mettant l'accent sur l'utilisation de la ruine dans les arts visuels de l'antiquité chinoise jusqu'à nos jours, Wu montre comment les images de ruines, d'abord de prédominance occidentale, firent leur chemin dans la culture chinoise à la

36. Il existe très peu d'histoires de la photographie chinoise qui se sont attardées à la production contemporaine. Voir : Chen, S. et X. Xijing, *Zhongguo sheying yishu shi* 中国摄影艺术史, Pékin, Sanlian Shudian, 2011 ; Roberts, C., *Photography and China*, Londres, Reaktion Books, 2013 ; Wang, H. et H. Wugong (dir.), *Zhongguo renben : Jishi zai dangdai* 中国人本 : 纪实在当代, Guangzhou, Lingnan meishu chubanshe, 2003. Un ouvrage récent de Messmer et Chuang montre bien ce qu'une alternative à l'histoire traditionnelle de la photographie peut accomplir en ce sens : Messmer, M. et H.-M. Chuang, *China's Vanishing Worlds : Countryside, Traditions, and Cultural Spaces*, Cambridge, The MIT Press, 2013.

37. Wu, H., *A Story of Ruins : Presence and Absence in Chinese Art and Visual Culture*, Princeton, Princeton University Press, 2004.

suite de la destruction d'après-guerre et du besoin de se remémorer et de monumentaliser certains sites et événements. À la lumière de multiples projets d'art contemporain qui utilisent ou documentent les ruines urbaines, on ne peut en venir qu'à la conclusion que la mémoire individuelle et collective se trouve réfractée dans de telles images.

Inspirés par des œuvres européennes représentatives de la culture d'images de ruines qui était basée sur la tradition picturale, les artistes chinois ont développé au début du XX^e^ siècle une prédilection pour les ruines qui leur était unique. Selon Wu, « [*w*]*hat became influential and finally developed into a broad visual culture in twentieth-century China was a different kind of ruin and ruin image. Instead of inspiring melancholy and poetic lamentation, they evoke pain and terror*[38] ». Que ce soit dans des images de conflit armé ou de destruction urbaine de la fin du XX^e^ siècle, les artistes ont documenté le type de « *destruction that left a person, city, or nation with a wounded body and psyche*[39] ». De telles images évoquent ce que Wu a qualifié de « temporalité suspendue[40] » (*suspended temporality*), laquelle oscillerait entre le passé, le présent et le futur de la Chine. Ce type de temporalité ambiguë rend à merveille le récit implicite des photographies discutées dans ce chapitre, quelle que soit la nationalité du photographe, et montre comment un savoir documentaire et paysager s'est développé à l'aide de la photographie. Ainsi, au sein des deux groupes d'œuvres photographiques se trouve une « poétique du savoir », pour reprendre l'expression de Jacques Rancière (1992)[41], qui se dessine de façon implicite en mélangeant le passé, le présent et le futur dans un régime d'historicité propre à la photographie contemporaine s'intéressant à la Chine du XXI^e^ siècle et au coût social et environnemental de ses lumières urbaines flamboyantes.

38. *Ibid.*, p. 121.

39. *Ibid.*

40. *Ibid.*, p. 172

41. Rancière, J., *Les noms de l'histoire. Essai de poétique du savoir*, Paris, Seuil, 1992.

De la façade à l'interface : connexion

De la ville comme atelier pour un art de relations

FRANCE

Dominique
MOULON

***Dominique Moulon** est critique d'art et curateur indépendant. Titulaire d'un doctorat en arts et sciences de l'art de l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, il est membre de l'Association internationale des critiques d'art (AICA) et de l'International Association of Curators of Contemporary Art (IKT). Il est l'auteur de* L'art au-delà du digital *(2018), de* Art et numérique en résonnance *(2015), et de* Art contemporain nouveaux médias *(2011), parus aux Nouvelles Éditions Scala.*

L'histoire de l'art est parsemée d'innovations techniques ou technologiques, du tube de couleur qui extrait les artistes du siècle industriel de leurs ateliers aux projecteurs vidéo qui transforment nos villes en autant d'ateliers d'artistes. Sans omettre les espaces urbains qui, depuis qu'ils sont connectés, peuvent être considérés comme de gigantesques bases de données. Ils émettent autant qu'ils reçoivent et s'adaptent aux moindres de nos désirs anticipés par les artistes de l'interface. Or c'est bien de la relation entre les habitants et leurs cités par l'entremise d'interfaces lumineuses dont il est question.

Interfaces graphiques

C'est en Autriche, en 2007, que je découvre pour la première fois le travail de Pablo Valbuena au sein de l'exposition *Second City* du festival Ars Electronica de Linz. La thématique de l'événement s'articule autour de la ville et de ses possibles doubles virtuels en ligne. Quant au travail de la série des *Augmented Sculptures* de l'artiste espagnol, il est composé d'une structure évoquant les *Architectones* de Kasimir Malevitch, tant par la pureté de ses formes que par sa blancheur extrême, qu'une lumière projetée révèle en la redessinant.

L'évidente référence au travail de l'artiste russe souligne l'attachement qu'ont les artistes aux pratiques actuelles pour l'histoire de l'art. Quant à la lumière qui révèle progressivement les contours de l'idée d'une ville qui n'aurait pas encore été construite, si ce n'est dans le virtuel, elle fait corps avec la sculpture. Les dessins qui se plaquent parfaitement sur ses arêtes sont similaires aux représentations tridimensionnelles qui, on l'imagine, ont précédé le volume. L'année suivante, en 2007, c'est à La Haye que Pablo Valbuena réitère son opération, mais il a changé d'échelle entre-temps. Cette fois, il intervient à la mesure de l'espace urbain en attirant notre regard sur les lignes de l'imposante structure de l'hôtel de ville. La pratique reste la même, on la nomme *video mapping*, et nombreux sont les artistes ou collectifs, à l'instar d'AntiVJ en France, qui se l'approprient. Jusqu'au Quartier des spectacles de Montréal, qui fait l'écho de ces pratiques résolument numériques et fortement appréciées par les citadins du monde entier. Il est toutefois intéressant de remarquer que c'est au sein de festivals consacrés aux arts numériques et aux nouveaux médias, tel le TodaysArt de La Haye pour Pablo Valbuena ou les Bains Numériques d'Enghien pour AntiVJ, que cette pratique s'est développée avant que des événements d'art contemporain de grande ampleur comme les Nuits blanches ne s'y intéressent. Et c'est une innovation que l'on peut qualifier de mineure, comme le vidéoprojecteur idéal pour présenter des graphiques d'information en réunion d'entreprise, qui est à l'origine de la redécouverte des villes par leurs habitants.

FIGURE 1
AntiVJ, *Enghien-les-Bains*, 2009.

© Olivier Ratsi.

L'espace urbain, avec la lumière, se théâtralise quand des artistes plasticiens se saisissent de dispositifs ordinairement réservés au monde du spectacle vivant. Ce qui a pour effet de souligner l'aspect transdisciplinaire des technologies du numérique qui sont utilisées. Et c'est précisément le cas de la performance *30×30 – Poursuite* que Samuel Bianchini donne durant la nuit du 6 au 7 mai 2006. Quand, à Nancy, les habitants de la ville s'interrogent sur ce qui se passe sur la tour Thiers, le projecteur de lumière blanche connu sous le nom de poursuite qui l'éclaire semble être à la recherche de quelque chose ou plutôt de quelqu'un, mais ce quelqu'un a disparu, ou n'est pas venu. Tout comme celui qui devrait contrôler les mouvements du rayon lumineux. Il n'y a toutefois pas que les professionnels de la scène qui utilisent ce type de matériel, puisque les forces de l'ordre, parfois, s'en saisissent aussi, mais il doit y avoir quelqu'un derrière le projecteur pour que d'autres soient dans la lumière. L'étrange solo désincarné de Samuel Bianchini évoque un monde où, selon les auteurs de science-fiction, les machines seraient devenues totalement autonomes. L'installation performance de cet artiste français est typique de ce que l'on présente pendant les Fêtes de Lumières, comme à Lyon, et autres Nuits Blanches, comme à Paris. On se souvient, en 2010, du puissant rayon de

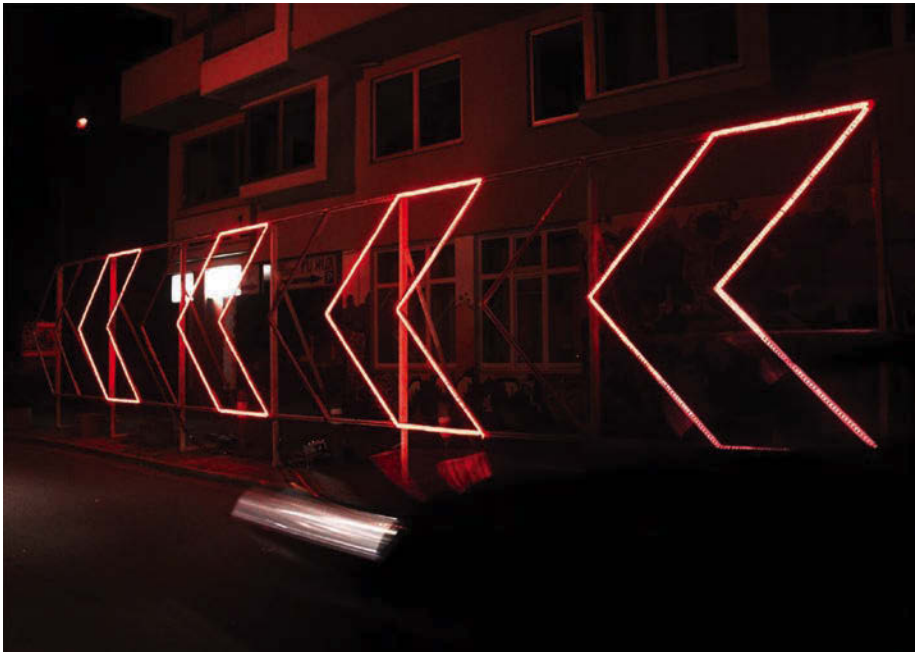
Figure 2
Samuel Bianchini, *30×30 – Poursuite*, 2006.

© Samuel Bianchini.

lumière blanche qui relia le sol parisien, du coucher au lever du soleil, à son ciel. Il s'agit d'une intervention urbaine de Ryoji Ikeda qui, pour l'occasion, a composé une grille de 64 *sky tracers* semblables en tout point à ceux que les militaires utilisent pour détecter les avions. Pour qu'à distance, tous ces rayons n'en fassent plus qu'un. On pense alors inévitablement aux multiples représentations du divin, en peinture, comme à celles de puissances inconnues, en science-fiction. Mais cette ligne, projetant verticalement la ville à l'infini, Ryoji Ikeda ne l'a pas installée n'importe où, puisqu'elle souligne l'unique gratte-ciel que la ville de Paris, intra-muros, se soit autorisée. Il y a du reste une forme de désamour entre les habitants et leur unique tour : la Montparnasse. C'est pourquoi personne ne se plaint quand l'artiste japonais la fait littéralement disparaître dans un geste architectural radical de la série *Spectra*.

Très loin des interventions urbaines lumineuses de la démesure, il y a Aram Bartholl, avec ses œuvres qui, fréquemment, sont les résultats d'ateliers participatifs, comme c'est le cas à Brême en 2006. Son inspiration, de manière générale, vient du virtuel et, plus précisément, du jeu vidéo en ce qui concerne l'installation *Speed*. Car c'est au sein de l'interface de *Need for Speed Underground*

FIGURE 3
Aram Bartholl, *Speed*, 2006. Avec l'aimable autorisation de DAM Gallery, Berlin & xpo Gallery, Paris.



© Aram Bartholl.

qu'il a remarqué les signes graphiques annonçant les virages imminents. Alors il a extirpé ces éléments du virtuel pour les faire exister dans la ville réelle. On le voit placer la structure lumineuse au croisement de deux rues de Brême dans la vidéo qui documente l'opération et qui fait œuvre à son tour, comme c'est le cas en *Land Art* quand l'installation originelle a disparu. On imagine alors aisément les conducteurs et plus particulièrement ceux qui sont aussi des *gamers*, se posant la question de savoir de quel côté du miroir ils se trouvent. Quand des infographistes recréent des éléments du réel dans les mondes virtuels qui nous sont destinés, il est alors des artistes qui, à l'inverse, usent des esthétiques du virtuel pour réinvestir nos espaces urbains. Jouant ainsi du doute qu'il sème en nous au moment où nous devons opter pour un monde plutôt qu'un autre.

Interfaces utilisateurs

S'il est des artistes qui redessinent les contours de nos villes avec de la lumière, il en est d'autres, à l'instar de Rafael Lozano-Hemmer, qui nous en offrent le contrôle par l'entremise d'interfaces utilisateurs. Ce dernier, en 2008, a mis un mégaphone à la disposition des habitants de la ville de Mexico lors de la commémoration du quarantième anniversaire du massacre de Tlatelolco. Tous sont libres de s'exprimer, sans censure aucune, et le son de leurs voix module un puissant rayon de lumière qui éclaire le centre culturel Tlatelolco. La correspondance lumineuse du son de voix amplifié, selon les conditions climatiques, peut être vue jusqu'à 15 kilomètres à la ronde. Quant à ceux qui sont trop éloignés du lieu de l'installation performative *Voz Alta*, littéralement « à voix haute », ils peuvent encore se connecter à une radio FM pour écouter le discours qui contrôle la lumière. C'est ainsi que la ville de Mexico est littéralement effleurée par la lumière de voix qui s'expriment aussi à la radio. Nul ne s'étonnera alors du titre donné par l'artiste à sa série des *Architectures Relationnelles* dont *Voz Alta* est le quinzième item. On rapporte même que des demandes en mariage ont été effectuées à l'aide de ce dispositif artistique. Mais il est bien d'autres moyens d'agir sur la ville par la lumière, comme le propose l'artiste indien Ashok Sukumaran lorsqu'il organise à Bombay l'événement *Glow Positioning System*, dont l'acronyme est quelque peu trompeur. L'action a été minutieusement préparée par les habitants, qui se sont associés pour l'occasion à des commerçants du quartier et autres salariés de la poste locale. Jusqu'à la nuit où tout un chacun peut enfin contrôler l'avancée d'une ligne lumineuse qui redessine les contours du quartier. C'est une manivelle qui fait interface entre les utilisateurs se succédant et la lumière qui passe de bâtiment en bâtiment. On se bouscule alors pour observer l'action de sa main sur des lumières furtivement activées. Il a fallu bien des échanges, en porte-à-porte, pour accrocher les guirlandes lumineuses, entre autres dispositifs d'éclairages publics, afin que d'éphémères relations s'établissent entre des

FIGURE 4
Rafael Lozano-Hemmer, *Voz Alta, Relational Architecture 15*, 2008. Mémorial pour le massacre étudiant de Tlatelolco, Mexico, Mexique.

© Antimodular Research.

habitants et leur quartier. Ces multiples échanges témoignent de ce que Nicolas Bourriaud appelle l'esthétique relationnelle, alors que l'action qui en résulte évoque davantage la forme relationnelle qui est chère à Jean-Louis Boissier.

La culture de l'échange, et plus précisément celle du partage, est une valeur essentielle à bien des plateformes artistiques, comme celle du Graffiti Research Lab (GRL) fondé par les artistes Evan Roth et James Powderly en 2005 à l'Eyebeam de New York. Et lorsque les membres du GRL, à l'international, se rencontrent en 2007 à Rotterdam, ils organisent une performance résolument participative et permettant aux passants de graffer des tags de plus de 50 mètres de haut. Leur dispositif *Open Source*, qui est tout particulièrement bien documenté sur Internet, permet donc de s'exprimer librement sur un bâtiment à l'aide d'un pointeur laser ; sachant que le rayon est simultanément recouvert par la lumière d'un puissant vidéoprojecteur dès lors qu'il est réfléchi par la façade. Le programme, qui est téléchargeable sur le site du GRL, imite parfaitement les coulures de peinture qui sont inhérentes à l'usage de bombes aérosol. Les graffeurs d'un soir se succèdent alors et, le lendemain matin, tout a disparu, des graffs au dispositif, que d'autres réactiveront en l'améliorant avant d'en partager le code source sur Internet pour que l'expérience se réitère

encore et encore, de ville en ville. Le festival Ars Electronica contribue à amplifier les cultures de l'*Open Source*, comme c'est le cas en 2010 lorsqu'un Golden Nica en art interactif est attribué au projet collaboratif *The EyeWriter* qui a permis au graffitiste californien Tony Quan de s'exprimer de nouveau depuis son lit d'hôpital. Ce dernier, connu sous le nom de Tempt One, a marqué le monde du graffiti dans les années 1980 et 1990 avant d'être totalement paralysé par une sclérose latérale amyotrophique. Pour communiquer, il ne lui reste plus que les possibles mouvements de ses yeux. Réunis autour de Zachary Lieberman, des artistes et programmeurs, dont Evan Roth et James Powderly, ont développé un système de *tracking* oculaire. Ce dispositif ne coûtant que quelques dizaines de dollars à fabriquer a permis à Tony de redécouvrir le plaisir que lui procurait sa pratique artistique. Il dira plus tard alors que les membres du Graffiti Research Lab projetaient ses graffs en temps réel dans l'espace urbain de Los Angeles : « *C'est la première fois que je dessinais quelque chose depuis 2003 ! C'est un peu comme reprendre une bouffée d'air après avoir été maintenu la tête sous l'eau pendant cinq minutes.* »

Les technologies numériques ont aussi modifié les pratiques de bien des photographes ainsi que celles de non-photographes. L'appareil de Julius von Bismarck est apparemment semblable à tous les boitiers reflex, si ce n'est qu'il émet de la lumière au lieu d'en capter. Autre détail, son *Image Fulgurator* est

Figure 5
Julius von Bismarck, *The Image Fulgurator*, 2007-2008.

© Julius von Bismarck.

équipé d'un capteur qui permet de déclencher automatiquement la projection d'un visuel pendant quelques millisecondes dès lors qu'un flash est activé à proximité. C'est la raison pour laquelle Julius von Bismarck apprécie tout particulièrement les rassemblements de photographes amateurs ou professionnels. Ces derniers, lorsqu'ils viennent de prendre un cliché, en vérifient généralement la qualité sur leur écran LCD. C'est là qu'un dilemme se pose : faut-il croire le réel observé ou l'image de ce même réel augmentée du signe projeté furtivement par l'artiste ? L'activiste qu'est Julius von Bismarck, qui sait choisir ses situations, a ainsi ajouté une croix sur le pupitre du candidat Obama quand ce dernier, en 2008, depuis le parc du Tiergarten situé au cœur de la ville de Berlin, s'est adressé à près de 200 000 personnes.

Interfaces connectées

Enfin, il y a les dispositifs urbains que des artistes interconnectent selon nos désirs, comme le font les membres du collectif Fabric. Ces derniers recueillent des données météorologiques qui sont relatives à l'état comme à la position du soleil sous le tropique du Capricorne. Sans relâche, ils poursuivent le soleil là où il brille, là où il chauffe pour le magnifier sur l'écran de l'installation lumineuse et chauffante intitulée *Perpetual (Tropical) SUNSHINE*. Les 300 ampoules infrarouges du dispositif sont contrôlées en temps réel via Internet par un soleil vu d'ailleurs. Dès que le disque délimité par les ampoules faiblit quelque peu en intensité, il est instantanément remplacé par la machine qui se connecte à une autre localisation géographique. Or la machine ignore les nuits ou les saisons, entre autres marqueurs temporels. À la Fête des Lumières de Lyon, en 2005, un public de noctambule s'abandonne à la lumière et à la chaleur de ce soleil reconstitué. Quand le temps n'a plus d'épaisseur, il lézarde sans trop s'approcher de la grille d'ampoules brulantes qui émule avantageusement l'étoile de notre système solaire. Helen Evans et Heiko Hansen, du duo HeHe, redessinent quant à eux les nuages de nos consommations qui, lentement, s'échappent des hautes cheminées d'usines ayant depuis longtemps cessé d'annoncer quelque progrès. Équipés de rayons laser, ils en subliment les contours quand les autorités locales les y autorisent, comme c'est le cas en 2008 à Helsinki. Ils investissent alors l'ancienne usine de câbles qui se situe à quelques centaines de mètres de l'imposante cheminée de la centrale thermique du quartier de Ruoholahti. Les deux artistes, durant le festival Pixelache, redessinent ainsi les contours du « nuage » qu'elle émet avec leur rayon vert quand les habitants du quartier sont incités à réduire leur consommation d'énergie. Et les contours de la forme fluctuante du *Nuage Vert* de s'agrandir en réponse au comportement citoyen des habitants participant à cette performance artistique. Notons toutefois qu'il est des autorités moins conciliantes, comme la préfecture de Seine-et-Marne qui interdit, en 2010,

toute colorisation artistique des vapeurs émises par l'incinérateur de déchets d'Ivry-sur-Seine. Le refus par courrier du sous-préfet fait dorénavant partie intégrante de ce qui documente la performance urbaine *Nuage Vert*, qui a pourtant eu lieu à Ivry en banlieue parisienne.

Figure 6
HeHe, *Nuage Vert*, Ivry-sur-Seine, 2010.

© Helen Evans et Heiko Hansen.

Il est aussi des artistes ou des collectifs comme le Chaos Computer Club (CCC) se définissant comme « une communauté galactique d'êtres vivants, indépendante de l'âge, du sexe, de l'origine ethnique ou de l'orientation sociale et œuvrant à la liberté de l'information au travers des frontières » pour investir, depuis l'intérieur, des bâtiments entiers. C'est ainsi que le CCC, en 2001,

transforme l'une des façades de la *Haus des Lehrers*, ou Maison de l'enseignant, qui se situe sur l'Alexanderplatz de Berlin, en un gigantesque écran de basse résolution. Chacune des 144 fenêtres de cette façade écran ayant préalablement été convertie en pixel au travers de lampes flash contrôlées par un serveur, les Berlinois pouvaient ainsi jouer à Pong avec leurs téléphones portables, par exemple envoyer des animations réalisées avec une application développée spécialement pour le projet. Sans omettre les messages d'amour qui se sont échangés durant l'opération *Blinkenlights*, qui a eu un véritable succès, au point que la matrice des pixels lumineux de l'Alexanderplatz est devenue le décor de plusieurs clips vidéo du moment. L'événement a par la suite été décliné à Paris en 2002, puis à Toronto en 2008 durant des éditions de Nuit blanche, mais en haute résolution et avec huit niveaux de gris ! Plus récemment, en 2011, Antoine Schmitt transforme un bâtiment entier en veilleuse pour la ville. Tout le bâtiment, dès la tombée de la nuit, s'illumine comme une seule et unique lumière pour se mettre à pulser lentement comme le font nos ordinateurs portables dès qu'ils sont en mode veille. Cette œuvre participant de la série *City Sleep Light* a nécessité l'installation de projecteurs contrôlés numériquement à l'intérieur de l'ancien hôpital pédiatrique Debrousse. Les lentes pulsations du bâtiment, qui nous renvoient à son état entre deux activités, varient aussi selon l'état de la ville, car elles sont connectées aux données que celle-ci émet. L'ancien hôpital étant situé quelque peu en hauteur, il est visible depuis une grande partie de la ville en contrebas. Mais il est encore possible de suivre en temps réel les pulsations de la cité en se connectant à une application développée par l'artiste, soit depuis l'écran de son ordinateur, soit depuis son téléphone portable. Les pulsations, qu'elles soient de petite ou de grande taille, sont totalement synchronisées les unes avec les autres. Elles participent par conséquent de cette interface lumineuse partagée qui rassemble tous ses utilisateurs.

Nous avons commencé cet article avec l'œuvre d'un artiste évoquant le travail de Kasimir Malevitch, aussi terminons-le avec un hommage rendu par le collectif LAb[au] au peintre américain Barnett Newman. Nous sommes en 2007 quand les membres de ce collectif belge investissent la tour Dexia de Bruxelles, qu'ils rebaptisent *Chrono Tower* pour l'occasion en y ajoutant comme sous-titre *Who's Afraid of RGB*. Rappelons que le titre de la série originelle des peintures abstraites de Barnett Newman datant des années 1966 à 1970 est *Who's Afraid of Red, Yellow and Blue*. Mais revenons en 2007, quand les artistes de LAb[au] se saisissent des 6000 fenêtres de la tour de 145 mètres de haut, qui est déjà équipée d'un réseau de diodes électroluminescentes, pour donner l'heure aux Bruxellois ayant une connaissance de la synthèse additive des couleurs rouge, vert et bleu, qui est celle des vidéastes ou infographistes, entre autres artistes numériques. Les membres de LAb[au], pour cela, ont imaginé les correspondances allant des heures au rouge, des minutes au vert

et enfin des secondes au bleu afin que la tour devienne le marqueur temporel de toute une ville. Le troisième item de la série des peintures de Barnett Newman évoquant la synthèse soustractive des couleurs rouge, jaune et bleu, donc celle des peintres, devait déranger Gerard Jan van Bladeren qui, en 1986, la lacérera avec un canif au Stedelijk Museum d'Amsterdam. Mais qui cela pourrait-il déranger, que des artistes aux pratiques actuelles se réclament de l'usage des couleurs propres à l'affichage des machines de toutes sortes pour investir la ville et, plus généralement, le monde de l'art en y injectant une part de numérique ?

Figure 7
LAb[au], *Who's afraid of Red, Green & Blue ?*, 2007.

© LAb[au].

Sites des artistes auxquels on fait référence

AntiVJ : <http://www.antivj.com>

Aram Bartholl : <http://datenform.de>

Samuel Bianchini : <http://www.dispotheque.org>

Chaos Computer Club : <http://www.ccc.de>

Fabric : <http://www.fabric.ch>

Graffiti Research Lab : <http://www.graffitiresearchlab.fr/>

HeHe : <http://hehe.org.free.fr>

Ryoji Ikeda : <http://www.ryojiikeda.com>

LAb[au] : <http://lab-au.com>

Zachary Lieberman : <http://thesystemis.com/>

Rafael Lozano-Hemmer : <http://www.lozano-hemmer.com>

Antoine Schmitt : <http://www.antoineschmitt.com>

Ashok Sukumaran : <https://en.wikipedia.org/wiki/Ashok_Sukumaran>

Pablo Valbuena : <http://pablovalbuena.com>

Julius von Bismarck : <http://www.juliusvonbismarck.com/>

La lumière de la ville

FRANCE

Dominique
PAÏNI

*Producteur de multiples films sur l'art (*Palettes, La Ville Louvre*, etc.),* ***Dominique Païni*** *est appelé en 1990 à la direction de la Cinémathèque française, puis du Centre Pompidou en 2001. Il fut le commissaire, en France et en Amérique du Nord, d'expositions d'envergure internationale aux concepts novateurs – dont* Hitchcock et les arts *(2001),* Jean Cocteau, sur le fil du siècle *(2003),* Voyage(s) en utopie de Jean-Luc Godard *(2006),* La main numérique *(2008 et 2010),* ABC, Art Belge Contemporain *(2011).*

Peut-on réfléchir sur les lumières de la ville autrement que sur les lumières dans les nuits des villes ? Le titre du film de Chaplin n'implique pourtant pas une fiction nocturne. Les lumières de Chaplin renvoyaient plutôt à la vue et à la conquête de celle-ci dans le cadre d'une relation amoureuse qui métaphorisait la lumière comme celle de la vue. Peut-on parler des lumières de la ville hors de ce moment du temps où cette dernière perd la lumière ? Les lumières de la ville sont-elles autres que des lumières artificielles ? Les lumières de la ville sont-elles autres que celles créées par l'homme ? La ville est une création de l'homme, les lumières de la ville ont été inventées par les hommes, pour continuer le jour.

Sans doute la ville est-elle le dispositif de l'organisation humaine qui exigea une prolongation du jour. Envisage-t-on la possibilité d'éclairer le désert, l'immensité des prairies, l'infini des chaînes montagneuses ? Mais indépendamment de l'impossibilité concrète, il y a la nécessité que la ville ne dorme jamais. À croire que la ville fut inventée non pour commercer, fabriquer, accéder à une organisation civile des hommes, mais avant tout pour conjurer l'irrémédiable fin de chaque jour. La ville pour inventer la lumière, autrement dit. Et nous

sommes en droit de nous étonner qu'il n'existe pas de mot particulier, à ma connaissance, même dans une autre langue, qui désigne la lumière naturelle et la lumière artificielle produite par l'industrie des hommes.

Le cinéma est l'art contemporain de la naissance des villes lumière. Cette fin de XIX[e] siècle marque une époque décisive où simultanément le cinéma s'invente et les villes connaissent la clarté ininterrompue entre le jour et la nuit. Le gaz d'éclairage ou l'électricité sont contemporains de l'invention du cinéma.

Autre hypothèse qui inverse les apparences : aurait-on illuminé les villes pour permettre au cinéma de filmer ces dernières ? Avec plus de bon sens, il va de soi que les villes et l'éclairage de nuit de leurs artères ont probablement ajouté de la légitimité à l'invention du cinéma.

Il ne viendrait pas à l'esprit des cinéastes de ne pas représenter une nuit urbaine au moins une fois dans leur carrière.

Je prendrai trois exemples possibles pour un cinéaste qui veut mettre en scène les lumières de la nuit urbaine :

1) la lumière qui instaure ou efface les repères ;

2) la lumière raréfiée et absorbante et la lumière abondante et étale ;

3) la lumière qui enveloppe et la lumière qui poursuit et désigne.

Premier exemple, *Le Doulos* de Jean-Pierre Melville (1962), interprété par Serge Reggiani et *Les forbans de la nuit* (1950) de Jules Dassin.

Le Doulos offre idéalement des cas d'une lumière-repère. Melville fut de tout temps le cinéaste de la périphérie des villes, aux repères lumineux épars. Il est le cinéaste qui saisit de la ville le contraire de la structure urbaine rigide. Il est le cinéaste des bien nommés terrains *vagues*. Au sein du genre du film noir et, en l'occurrence son adaptation française, il est frappant que Melville choisisse les marges de la ville, ses alentours, sa banlieue. Terrains vagues, disais-je, donc terrains sans repères. Serge Reggiani précisément ici, choisit un repère : un réverbère. Repère absurde car objet dans le vide, placé là pour éclairer quoi ? Précisément les bijoux dont il faudra repérer la cache ultérieurement.

Le parti pris de Dassin est le contraire de celui de Melville. Comme chez la plupart des cinéastes du genre « film noir », c'est plutôt le centre de la ville qui est privilégié, ses ruelles, qui tels des labyrinthes, capturent, enferment le fugitif interprété ici par Richard Widmark. La géométrie architecturale n'est visible qu'à la faveur d'une lumière qui crée angles, obstacles, virages, culs-de-sac. Lumière projetée par les phares automobiles, lumière diffusée par

l'éclairage urbain. Autant de démonstrations d'une sorte de paradoxe, si l'on veut, auquel le cinéma n'a pas cessé de s'attacher : voir la nuit. Ce qui revient à dire qu'il faut éclairer la nuit *en* cinéma, supprimer la nuit pour la voir.

Dans le film de Dassin ou celui de Melville, la figuration de la nuit passe par des moments de noirceur absolue. Chez Dassin, ce sont des contrastes entre zones éclairées et zones très sombres, entre lesquelles le corps de Widmark rebondit. Chez Melville, la lumière urbaine absorbe Reggiani dans le flou, dans le gris, dans l'indistinct.

Dassin est dans une esthétique du contraste, Melville relève d'une esthétique de l'indistinction, du vague, comme le sont les terrains hors de la ville.

Dans de nombreux films, l'état de nuit relève d'un éclairage étale, d'une sorte de luminescence violemment artificielle, mais qui fait néanmoins oublier que la nuit s'oppose au jour. La nuit est alors donnée comme l'état constant du monde sans alternance. Avant les économies d'énergie, une ville fut souvent le symbole de cette lumière permanente : Las Vegas. Puis le milieu du XX^{e} siècle connut Hong Kong, magnifiée et inquiétée par *Blade Runner*.

Dans *Showgirls* de Paul Verhoeven (1995), la fausse nuit, la nuit électrique, la nuit-néon domine. S'agit-il ici de ce que les anciens nommaient le « numen » ? Une divinité, un esprit qui se mêle de l'existence des humains, sans substance matérielle, mais qui peut prendre une forme sensible. Le film de Verhoeven se passe pour l'essentiel de nuit, dans les boîtes et dans les rues sur-éclairées. Les personnages sont finalement comme *essentiellement* créés par la lumière plus encore qu'ils ne sont visibles par la lumière. Ils sont des êtres de lumière, donc des êtres de nuit. On les appelle des lucioles dans le règne animal.

Chantal Akerman s'attache au contraire à raréfier les lumières de la ville et l'éclairage de sa prise de vue pour donner à la vieille ville européenne de Bruxelles comme un bain absorbant, une lumière buvard si je puis dire, excluant toute exception romantique aux étreintes multiples qui se succèdent dans son film *Toute une nuit* (1982), dont la chorégraphie évoque une pièce de Pina Bausch.

La lumière de la ville serait-elle faite pour marcher dans la ville, pour continuer d'assurer le mouvement de la ville ?

Imagine-t-on l'essentiel de l'histoire du cinéma sans l'errance amoureuse dans les lumières de la ville ? Un cinéaste contemporain tel que Philippe Garrel fut probablement, avec Jean Eustache, un des grands poètes des déambulations d'amants au seuil de leur passion ou au terme de leurs étreintes.

Le noir et blanc, auquel Philippe Garrel est fidèle, donne l'occasion de représentations des lumières de la ville qui accentuent un certain expressionnisme hérité du cinéma muet et entraîne irrépressiblement le spectateur à percevoir *Les amants réguliers* (2005) comme un film habité par de tendres vampires.

Ce sont les périodes de guerre qui firent fréquemment prendre conscience du lien consubstantiel de la ville et de la lumière. Ce qu'on appelle communément le *black-out* ôte à la ville sa *nécessité,* oserai-je dire. À quoi servirait en effet le dédale sans le jeu dialectique de lumières qui détournent, dépravent, anamorphosent, trompent ? En 1943, Paris, plongée dans la nuit allemande, donne à Sacha Guitry l'occasion d'une des plus belles scènes tournées avec un éclairage à la lampe torche. Le personnage de sculpteur, en passe de devenir aveugle, interprété par Sacha Guitry lui-même, raccompagne sa jeune maîtresse chez elle. Le faisceau lumineux éclaire leurs pas, cercle fragile de lumière dirigé vers le sol.

Donne-moi tes yeux a été tourné dès le début de 1943 sous le titre bienvenu de *Nuit blanche*. Guitry tourne donc dans Paris encore occupé. Cette *poursuite* lumineuse (comme on désigne cette procédure et cet outil théâtraux) rappelle que Guitry est avant tout un homme de théâtre et qu'à ce titre… il fut un cinéaste d'exception. Ce film est une plainte d'amour, une description de la douleur amoureuse, une conception de l'aventure sentimentale mise en scène comme une nuit sans vision. Y a-t-il un hasard si ce film de Guitry, véritable expérimentation du type de ce que pourrait faire un cinéaste expérimental contemporain – et Dieu sait si Alain Fleischer présent parmi nous fit des œuvres nombreuses, photographiques et cinématographiques, éclairées à la lampe de poche –, y a-t-il un hasard donc si Guitry, cinéaste qui a laissé dans les mémoires l'image d'un cinéaste académique et boulevardier, livre une séquence parmi les plus belles dans ce que proposa au cours de ce siècle passé le cinéma expérimental ? Non, pas de hasard, car la lumière expérimente la ville.

The Technical Image and the Radiant City

Recent Projects by Wieslaw Michalak[1]

CANADA

Don
SNYDER

Don Snyder *has an extensive background in photographic history, critical studies and curation. A professor at Ryerson's School of Image Arts since 1980, he has taught in the Photography Studies and Documentary Media programs, and he served as Chair of the School from 2005 to 2010. Selected writings can be viewed at <www.imagearts.ryerson.ca/dsnyder>.*

In his nine-part essay, *Towards a Philosophy of Photography* (1983), the Czech philosopher Vilém Flusser (1920-1991) made the claim that "human civilization has seen two fundamental turning points since its beginnings."

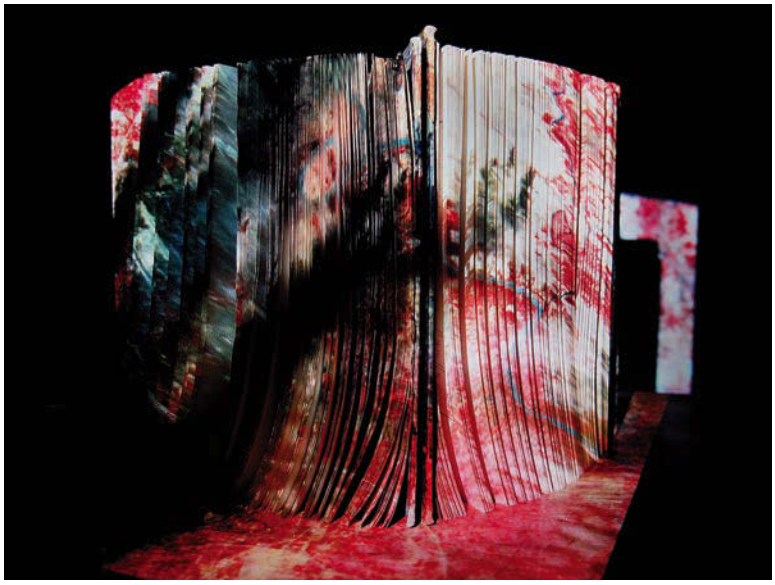
"The first," he said, "occurred approximately during the second half of the second millennium, B.C., and may be defined as 'the invention of linear writing.' The second—we are witnessing it—may be called 'the invention of technical images.'"

Images, Flusser stated, "are significant surfaces. In most cases, they signify something 'out there,' and are meant to render that thing imaginable for us, by abstracting it, by reducing its four dimensions of space-plus-time to the two dimensions of a plane."

Flusser defined "technical images" as images produced by what he called "an apparatus"—more specifically, a camera—and later in the same essay he set out further definitions, for, among other things, the "gestures" of photographing, the intentions of the photographer in employing these

1. This essay is in memory of Dr. Wieslaw Michalak (1955-2012), Professor in the School of Image Arts at Ryerson University.

FIGURE 1
Bagdad, from the series *Cities in Mind*.



© Dr. Wieslaw Michalak.

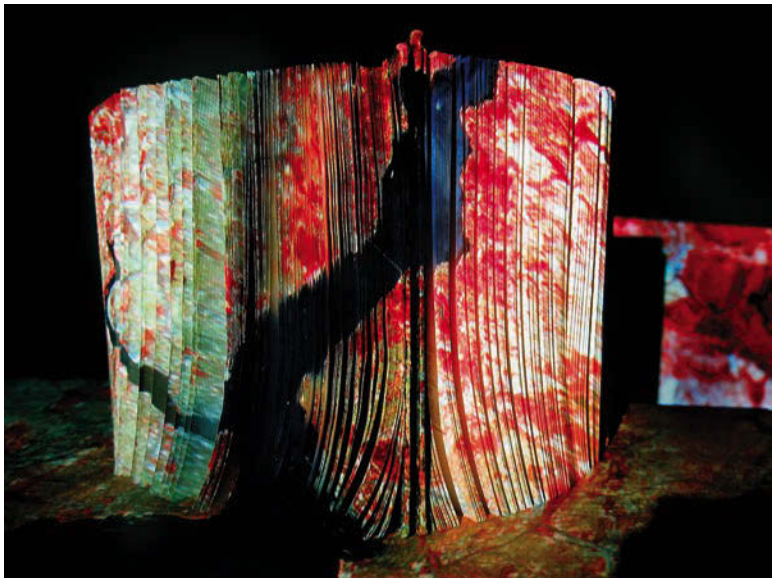
gestures, and the distribution of photographic images as a new kind of visual discourse. He called for a correspondingly new philosophy of photography, a new system of thought which would provide both maker and viewer with a truly accurate language. He believed this language would reflect the true potential—and enable a deeper understanding—of these new, apparatus-made, technical images and image systems.[2]

This text, with other writings by Flusser, formed the basis for a presentation by the late Prof. Wieslaw Michalak at an earlier conference in this series, *The Proliferation of Screens,* which took place in Montreal in 2006. The resulting essay, "Vilém Flusser and the Philosophy of Technical Images," was published in *Proliferation des écrans/of screens,* the collection of conference proceedings edited by Louise Poissant and Pierre Tremblay, and the essay does much to outline Michalak's contextualization of Flusser's ideas, as well as to clarify Flusser's relevance for the media of our more recent, post-photographic, time.

During the same years he was intellectually preoccupied with Flusser's ideas, Michalak was also incorporating them into his own photographic projects. Much of the work he completed between 2004 and 2009 references Flusser,

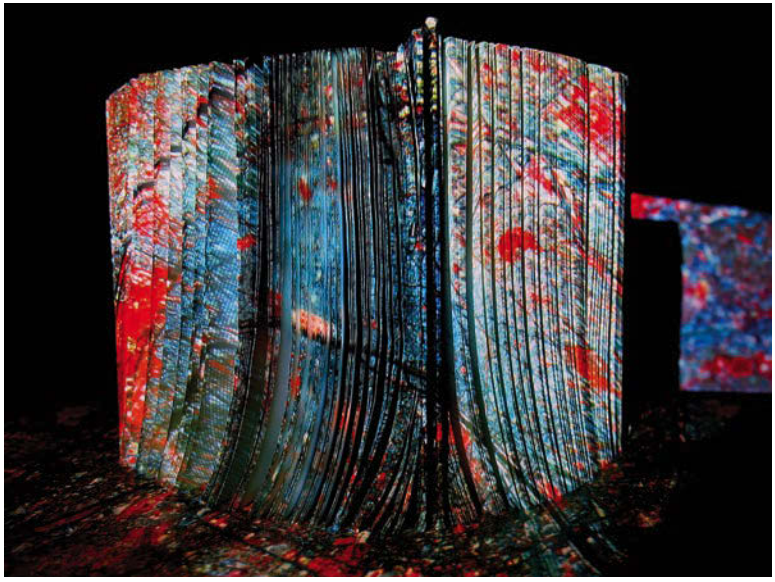
2. <http://www.altx.com/remix.fall.2008/flusser.pdf>. Retrieved February 16, 2018.

FIGURE 2
Istanbul, from the series *Cities in Mind*.



© Dr. Wieslaw Michalak.

FIGURE 3
Paris, from the series *Cities in Mind*.



© Dr. Wieslaw Michalak.

both in spirit and in actuality: these projects are technical images, intentional gestures of investigation and display, gestures realized with a camera: apparatus-driven projections, and renderings on significant surfaces. Moreover, the resulting prints form new significant surfaces, which must be scanned carefully in order to be understood, as per Flusser's beliefs. Finally, the photographs are also expressions of ideas about light, cities and the nature of photography—images that provide an interesting counterpoint to Flusser's original text.

Seen in chronological order, Michalak's portfolios *Theory of Narrative, Digital Investigations, Cities in Mind, Imagining Places: The Destruction of Space* and *Back in Lodz* present, in addition to visual meditations on the concept of the technical image, a fully-articulated set of ideas about the role of light itself in the making of photographs—in particular, the making of photographs which visualize aspects of the city.[3]

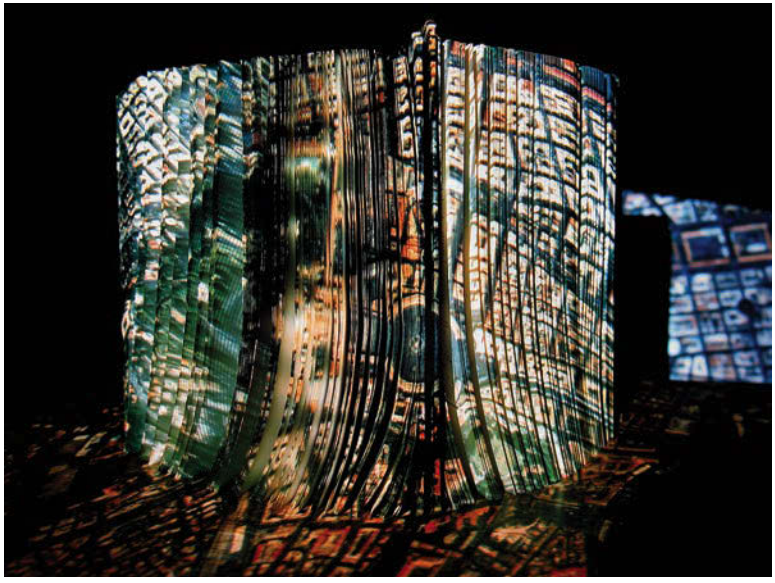
"Only light can provide order," Michalak stated in an interview from 2010.

> A torch in darkness imposes order, simply because you can see… without light, there is no order. Light is first in the Bible and light is the ordering element [of existence]; without it, there cannot be even the idea of order. I make photographs in complete darkness; through the technologies of projection I convey the idea that light provides information. And the very light that I use to illuminate the subject in turn becomes a source of information—so while illumination represents the imposition of order, it can also change what is illuminated… And photography is the perfect medium through which to explore this, as it is independent of time.

The works in *Theory of Narrative*, from 2004, are built on references to natural light—the light that is the precondition for order and therefore knowledge—and the light of knowledge itself. "I experimented here," wrote Michalak, "with the dual nature of a book and an image. On the one hand, [a book] is an aesthetic object that can be admired, examined, studied or destroyed; on the other, it is the carrier of a collective memory: knowledge stored as linear narrative, or a record of a world in a momentary state of suspension, where everything is connected to everything else."

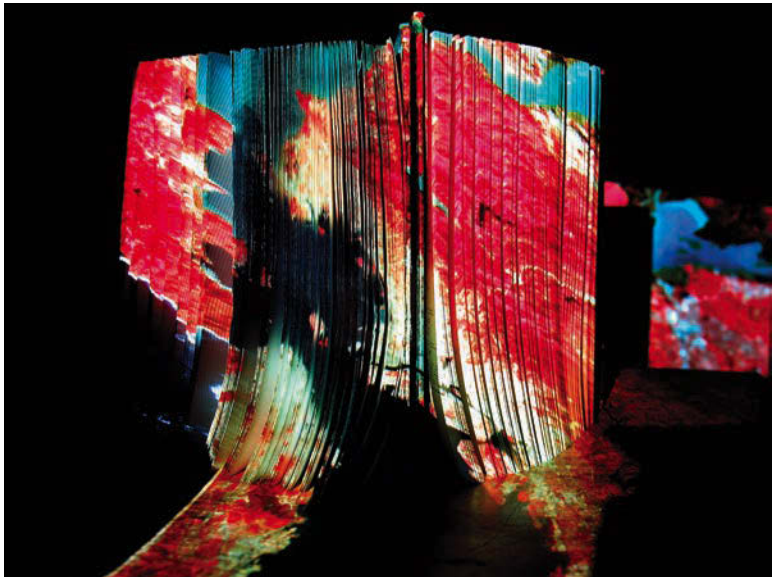
3. All works are chromogenic prints except *Cities in Mind*, which was produced as a series of transparencies on light boxes.

FIGURE 4
Rome, from the series *Cities in Mind*.



© Dr. Wieslaw Michalak.

FIGURE 5
San Francisco, from the series *Cities in Mind*.



© Dr. Wieslaw Michalak.

Digital Investigations, from the following year, continues Michalak's investigation of book and image, but with significant modifications: the illumination source no longer references natural light, and the physical nature of the book itself is confronted in a more angular, more challenging way. "I have attempted to strip all unnecessary detail from the images," Michalak said,

> in order to leave only the absolute minimum of residual form to hint at content and meaning. The composition intentionally conceals any external point of reference… I have attempted to reach the point where form would become almost abstract but not quite. Digitally manipulated images were used as a light source and another layer of information… To act against nature is a fundamental property of the human spirit—the very essence and, perhaps, purpose of culture itself. Pages of a book illuminated by a digital image are as far from nature as we can get.

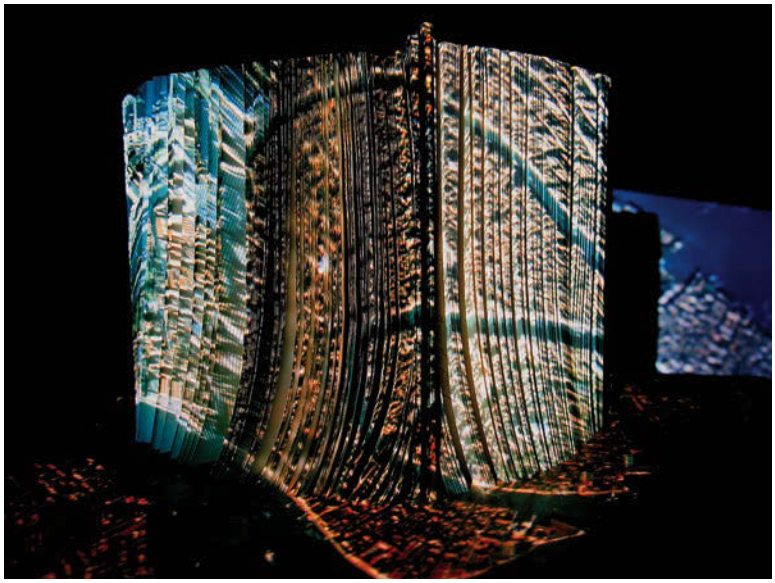
The transformed roles of image and text—and the human distance from nature referred to above—are further elaborated in *Cities in Mind,* which occupied Michalak from 2005 onwards. This work has two aspects: it varies and extends the ideas and methods that generated the earlier projects, and it directly addresses the issue of the city as a human construct.

> These photographs [Michalak explained,] represent a metaphorical return to the idea of "city landscape" as a work of art. Satellite images of cities are first transformed into photo-maps. Their dimensions render a precise scale model of the city as seen from above, and the color composition —the light itself—reflects the various land-uses, associated human activities, and land-cover types of what is left of the environment. The images are projected onto a screen created by 19th Century German atlases, an old-fashioned database of knowledge about the world and the layouts of cities.

He continues: "The final images visualize a multidimensional juxtaposition of information spaces; various sources of visual/factual information have been combined to achieve a conceptual and esthetic whole." And he ends: "I attempted to achieve some kind of balance between information and noise, colour and shape, meaning and randomness, significance and chaos, darkness and light."[4]

4. From interviews with Prof. Michalak, November 2009–March 2010.

FIGURE 6
Venice, from the series *Cities in Mind.*



© Dr. Wieslaw Michalak.

As if a switch were suddenly turned off, the glowing light boxes of *Cities in Mind*—these were works that illuminated ideas of the city, and in turn illuminated the spaces of the galleries in which they were exhibited—became the glowering prints of *Imagining Places: The Destruction of Space,* completed the following year. In these works, executed on a much larger scale, satellite images were again projected, this time onto crumpled maps, but the maps float eerily in undefined black space, and the prints absorb light rather than radiating it. The programmatic agenda is similar yet utterly different—these are not cities but places—and the work has distinctly political overtones. Michalak wrote about it as follows:

> Globalization implies the destruction of [physical] space; the destruction of maps in these works symbolically conveys an idea of the technological conquest of nature. The layered image sources include old maps, satellite images used for intelligence gathering, reconnaissance images, and photographs taken by the author. Despite the fact that they are all, in one way or another, 'true,' in the end they represent a highly subjective construction of the sense of place: imaginary places constructed through documentary media.

Included (and the choice of sites tells you something) are Abu Ghraib, the Pentagon, Ground Zero, the Three Gorges Dam, and sites throughout the Middle East, Russia and the Ukraine, and North Korea.

Michalak writes that there are at least four layers of data in these images:

> First, the projected images—which were usually softened to force the viewer to move away from the image. The projections are readable from a distance but on a closer inspection become abstract and blurry.
>
> Conversely, the "screen" sharpness becomes more obvious at a much closer distance. There is a tension between the scales and visual properties of these two images.
>
> The third layer is constructed through digital processing of both digital and analogue sources of data. Although the projected images are manipulated—and in some cases created digitally—they were photographed using conventional large-format cameras and film, and then printed using a chromogenic process. Thus the final images are neither digital nor analogue. In fact, they are both simultaneously: the grid of the digital raster is clearly visible on the projected images.
>
> Finally, the fourth layer is the flat surface of the chromogenic print itself. The sense of space and depth are completely illusionary.
>
> This complicated process attempts to construct its own version of truth—the truth bound by the knowledge and raw data contained in the image itself.[5]

The last project Michalak was able to complete represented another set of transformations. *Back in Lodz,* from 2009, represented both return and departure. The return, to the city where Michalak grew up (and in another sense, to the country from which he exiled himself) was also a return to photographing the world of objects, places, streets and buildings rather than the world of visualization, projection, data and layering which had so preoccupied him for the previous five years. It was, further, a return to sites that had been obliterated during the Nazi occupation of Poland, as well as to the hand camera rather than the studio camera, with its corresponding lesser ability to shift perspective. And Michalak abandoned light for darkness. The streets of the city are enveloped in night. The daylight illuminating knowledge and books, the projections illuminating great cities, even the data superimposed on maps displaying the follies of empire—all have been replaced with

5. From exhibition statement provided by Michalak, written to accompany *Imagining Places: The Destruction of Space* at the IMA Gallery, Toronto, April-May, 2006.

the sour, discontinuous spectra of sodium vapor and mercury vapor lamps, which cast their light into and onto vacant streets. In the end, there is neither light nor illumination, both are gone—as are people, cultures and buildings—only darkness and memory remain.

Wieslaw Michalak

Originally a faculty member in the Department of Geography at Ryerson, Prof. Wieslaw Michalak had a ten-year affiliation with the School of Image Arts, where he eventually became a full-time faculty member, transferring to Image Arts in 2007. He had an academic background that included undergraduate and master's degrees in Philosophy as well as a PhD in Spatial Analysis, and he was known for a wide-ranging intellect and an innovative, interdisciplinary approach to teaching. Michalak was a prolific visual artist, working in computer graphics, film and video as well as digital imaging and traditional film-based analog photography.

In the School of Image Arts, he taught "New Media and Photography Studies," and pursued an active career as an exhibiting artist: his work has been exhibited in Canada, the United States, Poland, Germany, France and the UK, and his film, *Attention: Light!*—a realization of a project envisioned by Paul Sharits, completed in collaboration with Polish filmmaker Josef Robakowski—has screened at Lincoln Center in New York as well as at the National Gallery of Art in Washington, DC, and at Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains, in France.

Michalak served as Program Director of the MFA program in Documentary Media from 2007-2009.

Modulations informationnelles

La lumière dans l'architecture informée d'Open Source Architecture

CANADA-ISRAËL

Aaron
SPRECHER

Aaron Sprecher *est professeur associé à la Faculté d'architecture du Technion – Institut de technologie d'Israël. Il est cofondateur et associé du bureau d'architecture international Open Source Architecture (<www.o-s-a.com>). Ses recherches portent sur la synergie entre les technologies de l'information, les langages informatiques et les systèmes numériques automatisés pour donner naissance à de nouveaux processus de design.*

Vers une architecture informée

Au cours du dernier siècle, la recherche de principes visant à produire une architecture qui exprimerait l'instabilité de l'environnement humain a suscité d'importantes recherches au sein d'une communauté d'architectes en quête de systèmes ouverts, poreux et réactifs aux influences du monde. Il s'agissait alors non plus de créer un modèle architectural statique et idéalisé, mais bien d'exprimer l'instabilité, le non-déterminisme, inhérent à la nature ou, comme l'a décrit le physicien et chimiste belgo-russe Ilya Prigogine, d'établir des structures dissipatives, des ensembles ouverts en constante transformation sous l'influence externe aux systèmes et interne à l'organisation architecturale[1].

Dans le domaine de la lumière, cette obsession qui tend à insuffler la notion d'évolution, de mutation et d'instabilité au sein même de l'objet architectural a donné lieu à une multitude d'expérimentations au cours du siècle dernier, à commencer par ce qui reste l'un des exemples les plus surprenants d'une architecture de lumière : le gratte-ciel

1. Prigogine, I., *Order out of Chaos*, Boston, Shambhala Publications, 1984.

de Mies van der Rohe pour la Friedrichstrasse de Berlin (1921) et son mur rideau qui, au gré de la lumière et du mouvement, se transforme sous l'œil des passants. La façade, comme membrane en charge de traiter la lumière, devient rapidement un sujet de prédilection auprès des modernistes, qui développent alors d'innombrables projets, dont le Zonnestraal (Jan Duiker, 1925), La Villa Savoie (Le Corbusier, 1928), La Maison de Verre (Pierre Chareau, 1928) et l'usine Van Nelle (Bringman et Van der Vlugt, 1931). Toutes ces expérimentations visaient finalement à exprimer la dématérialisation de la fenêtre face à l'effet de la lumière, sorte de membrane en charge d'effacer la frontière entre l'architecture et la nature, l'objet et son environnement. Mais c'est dans l'Europe de l'après-guerre que les architectes vont transformer la condition statique de l'enveloppe en une membrane réactive aux flux informationnels. Le pavillon Philips pour l'Expo 58 de Bruxelles en est le meilleur exemple (Le Corbusier, 1958). Ici, la peau se transforme en un écran multidimensionnel qui préfigure les effets de la Tour cybernétique de Nicolas Schöffer en 1961 ; les bulles gonflables du collectif américain Ant Farm (1971) ; mais aussi, et plus proche de nous, l'Institut du monde arabe de Jean Nouvel (1987) et la Maison embryologique de Greg Lynn (2001).

Toutes ces théories partagent une notion de la performance qui est désormais perçue comme la capacité de l'architecture à réagir à la complexité de son environnement. Bien qu'apparaissant dans des contextes du savoir très différents, ces projets ont en fait engendré une approche en architecture qui est profondément liée aux aspects fondamentaux de la vie tels que son pouvoir de générer et de traiter des quantités impressionnantes d'information. Afin de mieux comprendre la nature de l'information et son influence sur le rôle de la lumière dans l'architecture computationnelle, je voudrais considérer les notions d'intensité, d'extensivité et de potentialité comme trois conditions agissant au cœur même de ce que l'on pourrait appeler l'*architecture informée*, c'est-à-dire une architecture qui serait le produit même des technologies de l'information, une architecture au sein de laquelle l'objet ne serait plus soumis passivement à la lumière environnementale, mais serait son propre produit[2].

Avec le développement des théories de l'information et les technologies que ces recherches ont engendrées dès les années 1950, l'architecture a marqué un tournant quant à la perception du réel. Il ne s'agissait alors plus uniquement de représenter le phénomène naturel, tel que la lumière, mais bien de produire les conditions de son émergence. L'une des conséquences de cette transformation s'est exprimée par le remplacement de l'objet en tant que tel par des systèmes abstraits en charge de créer des environnements immersifs. Cette

2. Lorenzo-Eiroa, P. et A. Sprecher (dir.), *Architecture in Formation : On the Nature of Information in Digital Architecture*, New York, Routledge/Taylor and Francis, 2013.

vie « sans les objets », selon les termes des membres du collectif Superstudio, a donné lieu à de multiples projets dans les années 1960 et 1970. Ces projets sont d'un intérêt tout particulier, car ils suggèrent que l'architecture est faite de machines quasi abstraites en charge de créer, de distribuer et de traiter de l'information à travers tous les supports possibles de la réalité, qu'ils soient organiques ou non, vivants ou inertes, physiques ou virtuels[3].

L'exemple le plus connu est celui de la « bulle-environnement » de Reyner Banham et François Dallegret, datant de 1965[4]. Ici, le passage de l'objet formel à un système que l'on qualifierait de réactif se traduit par « un ensemble baroque de gadgets domestiques qui caractérisent la complexité intestine d'organismes gracieux », pour reprendre les termes employés par les deux auteurs[5]. Cette analogie de l'infrastructure électrique et mécanique à un système régulateur de l'organisme vivant est important, car il suggère que l'accumulation de fonctions énergétiques, c'est-à-dire climatiques, distribuées et même sans fil, marque la disparition de la représentation formelle de l'objet, ou, plus précisément, sa transparence, non pas une transparence phénoménologique, mais bien une transparence technologique. La maison n'est plus une machine à vivre, mais une machine qui donne littéralement la vie. Son enveloppe amniotique préserve et nourrit le corps humain tout en distribuant une multitude d'informations chimiques, physiques et biologiques. Ce qui est important ici est le fait que la machine de Dallegret n'est pas juste un amoncellement de composantes techniques, mais constitue, au contraire, un ensemble baroque tel que Banham le définit, c'est-à-dire un système intensif de traitement des données. C'est également un système réactif qui enclenche des processus de mutation et d'adaptation agissant au cœur même du corps humain. La bulle de Dallegret est ainsi un système qui exprime la capacité à compresser l'information, à intensifier sa présence. La bulle-environnement est donc avant tout un système basé sur la performance d'une architecture de la vie et de l'énergie. Tout comme l'organisme vivant, la bulle-environnement émerge de flux informationnels qui créent un système unifié au sein duquel des organisations complexes de distributions des fluides forment un tout.

Avec François Dallegret, Reyner Banham, mais aussi Nicolas Schöffer, Claude Parent et Paul Virilio, l'architecture a intégré les sphères de l'information. En tant que discipline, l'architecture s'est transformée en une interface

3. Superstudio, « Microevent/Microenvironment », dans W. Braham et J.A. Hale (dir.), *Rethinking Technology – A Reader in Architectural Theory*, New York, Routledge, 2007, p. 196.

4. Banham, R., illustrations de F. Dallegret, « A Home is not a House », dans *Art in America*, vol. 2, New York, 1965, p. 70-79.

5. *Ibid.*, p. 74, traduction de l'auteur.

qui intensifie la circulation de flux énergétiques et sensoriels, c'est-à-dire transparents. Mais cette transformation radicale de l'objet architectural en un système abstrait a été largement influencée par une perception différente de la réalité. Cette perception trouvera sa plus forte expression avec la publication de *L'Anti-Œdipe* de Gilles Deleuze et Félix Guattari[6]. Dans cet ouvrage, la nature et l'homme ne sont plus différenciés, mais insérés dans des processus qui produisent l'un et l'autre, des machines désirantes, schizophréniques qui engendrent toutes les espèces vivantes.

Cette idée des machines désirantes était dans l'esprit de tous lors de l'ouverture de l'exposition *Italie : le nouveau paysage domestique* au Musée d'art moderne de New York la même année[7]. Pour le groupe Superstudio, qui participe à cet événement, il s'agit de présenter une alternative au modèle de la vie sur terre. Pour eux, il s'agit de concevoir une architecture de flux couvrant le globe, une vie sans travail, mais remplie de potentialités distribuées par une grille infrastructurelle. Quant au groupe Archizoom, il est d'avis que le système informationnel s'étend à l'infini, que la ville n'est plus médiatrice de la condition sociale et politique, mais plutôt anti-idéologique et formée par des machines abstraites, multidimensionnelles et en extensivité continuelle. Au sein de ces machines, l'objet fait place au système uniformisé de fluides informationnels, la typologie fait place à la topologie, le collectif est remplacé par le connectif, la structure rigide, par le système ouvert.

Ainsi, les modèles produits par ces penseurs, François Dallegret, Reyner Banham, Superstudio et Archizoom, expriment les trois conditions essentielles de la nature de l'information, c'est-à-dire son intensité, avec laquelle elle pénètre au plus profond de la matière ; son pouvoir d'extensivité marqué par son activité transparente qui s'étend à toutes les formes de vie et, enfin, sa capacité à générer des systèmes potentiels qui sont avant tout instables et en constante mutation.

Ces systèmes computationnels et automatisés modulent notre espace aujourd'hui. Ils soulignent le caractère intense, extensif et potentiel de l'information. C'est précisément ces trois conditions qui opèrent au cœur des travaux d'Open Source Architecture, un groupe d'architectes transdisciplinaires voué à la recherche de nouveaux procédés de production architecturale liés aux technologies computationnelles et aux principes de fabrication automatisée.

6. Deleuze, G. et Guattari, F., *L'Anti-Œdipe : capitalisme et schizophrénie*, Paris, Les Éditions de Minuit, 1972.

7. Ambasz, E., *Italy : The New domestic Lanscape. Achievements and Problems of Italian Design*, New York, Museum of Modern Art, 1972.

Open Source Architecture : l'architecture en tant que nature

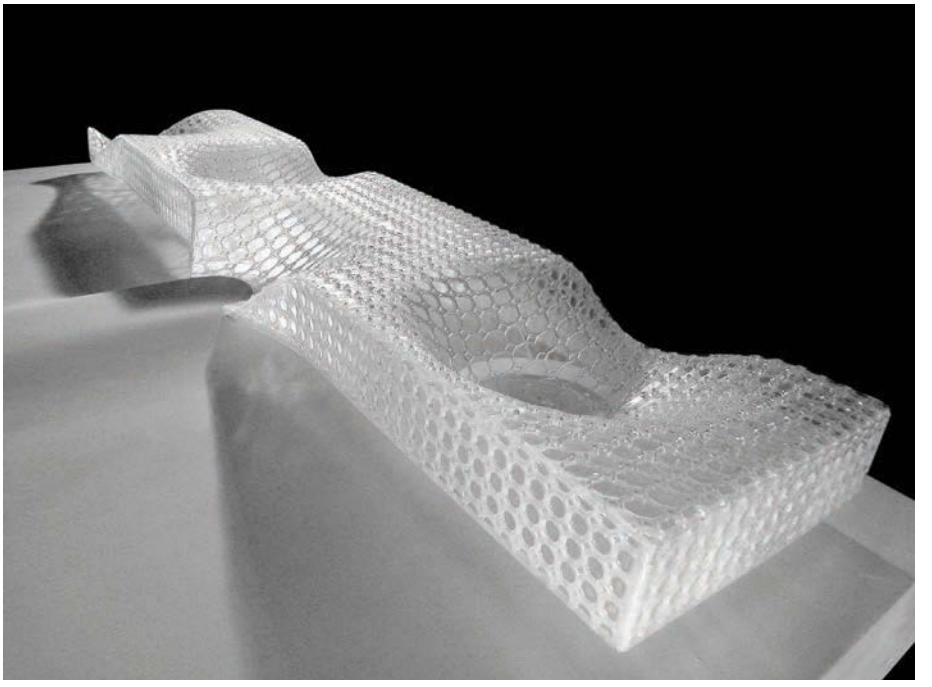
Ecoscape, California, 2002 : intensité

La question de l'intensité avec laquelle l'information pénètre la matière a ainsi été au centre des recherches d'Open Source Architecture dès sa formation en 2002. Le projet Ecoscape annonce l'émergence d'une architecture totalement intégrée à la nature. Basé sur le design d'une surface dont la géométrie s'adapte aux conditions climatiques extrêmes de la région des White Mountains, ce projet vise à générer une surface intégrale, c'est-à-dire une surface résultant de l'enregistrement d'une quantité considérable de paramètres liés au mouvement solaire (figure 1). Cette exposition maximisée à la lumière solaire permet ainsi d'établir un scénario selon lequel le système architectural serait capable de produire sa propre énergie. Ecoscape exprime la possibilité d'organiser les mécanismes architecturaux à partir d'une surface paramétrée par les conditions environnementales, en particulier la lumière solaire (figure 2). C'est précisément cette vision de la surface informée qui permit de développer une série de prototypes basés sur la distribution de cellules photovoltaïques qui composent la membrane de l'organisme architectural. Ce mouvement de la surface statique de l'objet architectural vers une surface informée par les variations des conditions environnementales donne ainsi naissance à un sujet qui reste jusqu'à aujourd'hui au centre des préoccupations d'Open Source Architecture : la possibilité de concevoir l'objet architectural comme une sorte d'organisme conscient de ses propres ressources, mais aussi de son environnement.

Figure 1
Ecoscape, protocole computationnel pour le développement d'une surface informée.

© Open Source Architecture.

FIGURE 2
Ecoscape, distribution de cellules.

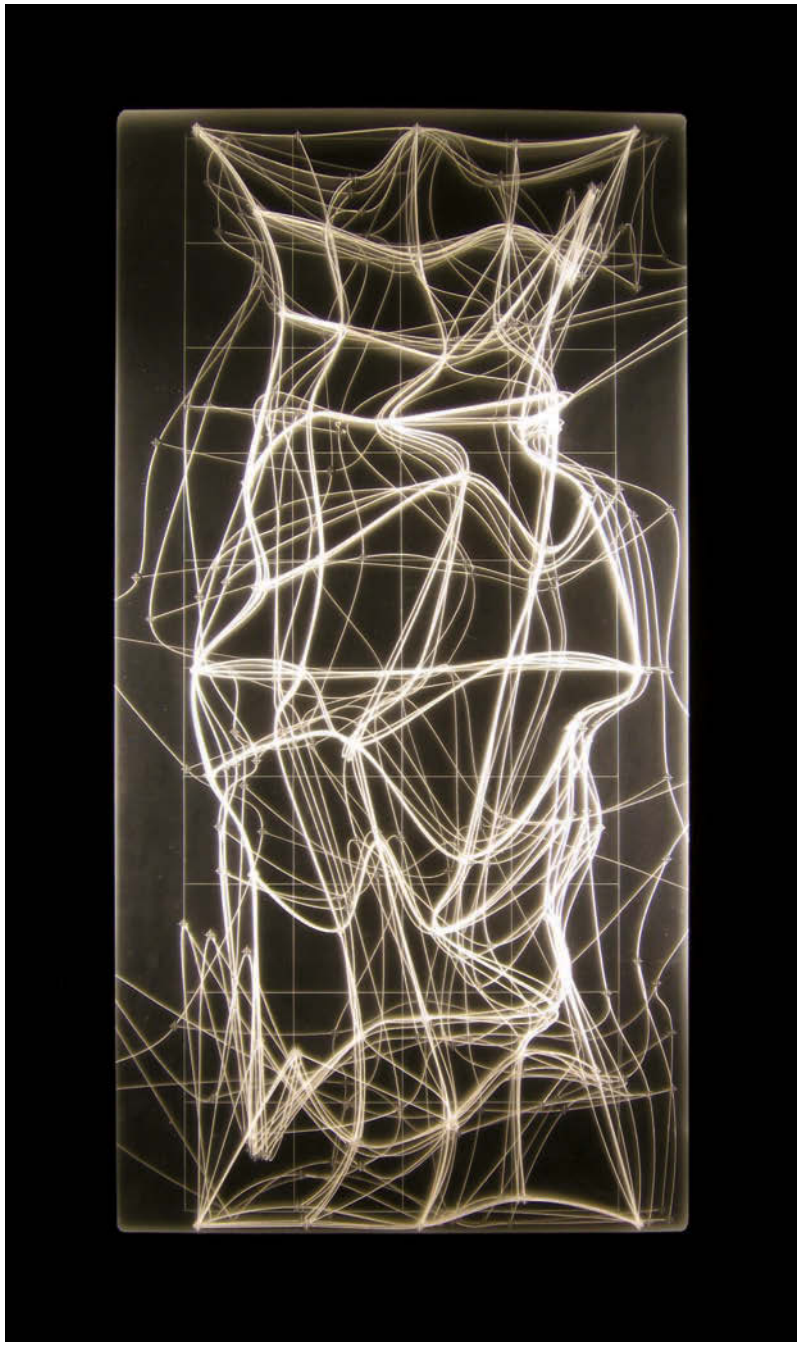


© Open Source Architecture.

I-Grid, Hollywood, 2007 : extensivité

À la suite de l'exposition *The GenHome Project* au centre d'architecture MAK de Los Angeles (Open Source Architecture, 2006), cette notion d'intensité fut à nouveau expérimentée à travers le projet I-Grid, une vaste installation artistique située sur le fameux Sunset Boulevard (figure 3). I-Grid envisage la transformation d'un panneau publicitaire de 30 m de haut sous l'impact d'algorithmes d'optimisation structurelle ayant pour fonction de démontrer qu'il n'existe pas de solution unique dans la nature, mais plutôt des variations morphologiques qui dépendent de principes d'évolution. Sous l'impact de ces algorithmes qui impliquent des composants d'intelligence artificielle, le panneau se transforme en une sorte de drapé. C'est cette séquence de variations produite par l'algorithme qui allait devenir l'essence même de l'image à produire. Des images composites ont alors été produites ainsi que des prototypes pour souligner les modulations de mouvement sous l'impulsion de l'algorithme et l'effet de la lumière artificielle sur la surface. Il ne s'agit donc

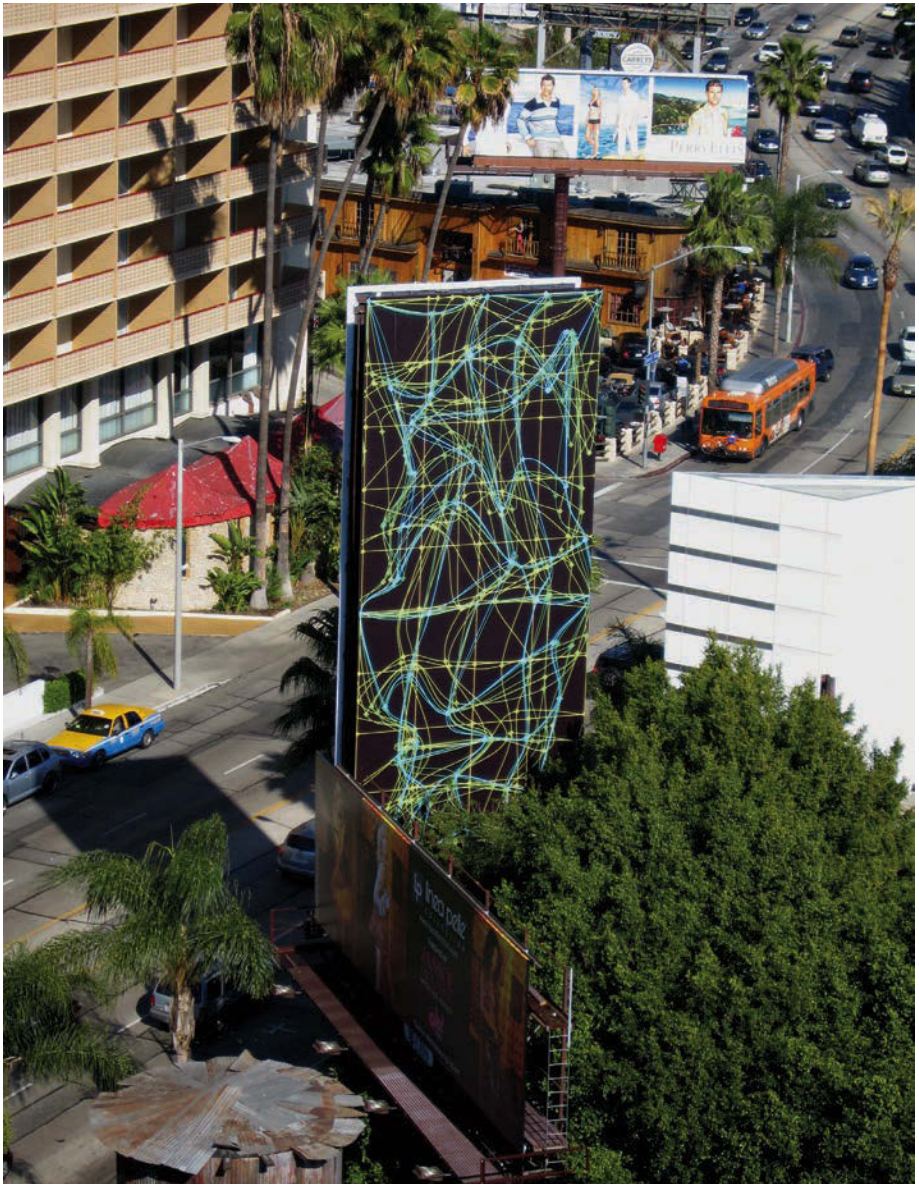
FIGURE 3
I-Grid, prototype, acrylique et néon.



© Open Source Architecture.

plus uniquement d'une question d'intensité, mais aussi de l'extensivité avec laquelle l'information pourrait être décompressée à l'échelle d'un objet urbain, sorte de signe marquant l'entrée de la ville d'Hollywood (figure 4).

FIGURE 4
I-Grid, Sunset Boulevard, 2007.



© Open Source Architecture.

Parasolar, Tel Aviv, 2009 : potentialité

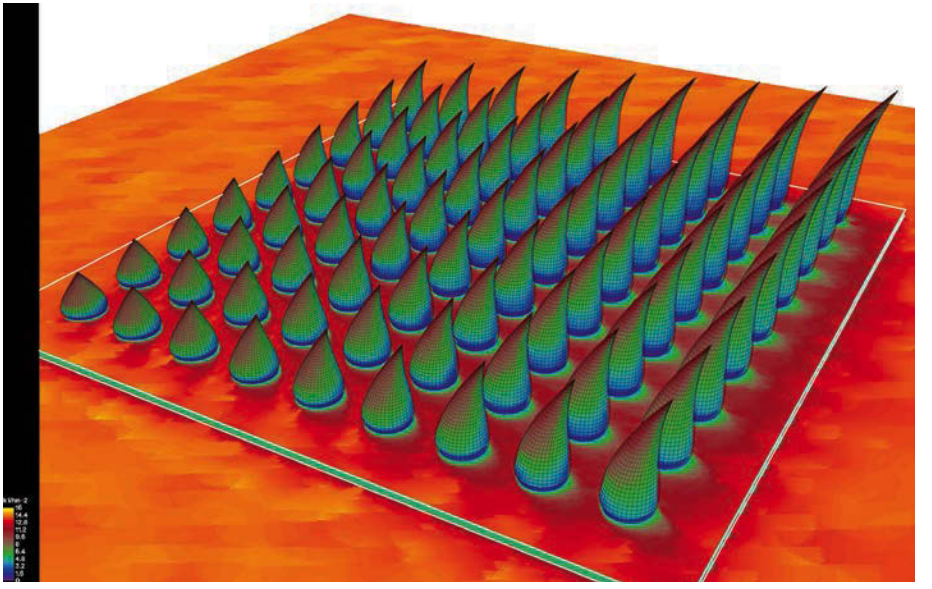
Cette question de l'intensité et de l'extensivité de la surface informée s'est retrouvée au sein d'une série de projets produits par Open Source Architecture dans les années suivantes. En 2009, le maire de la ville de Tel Aviv, Ron Huldai, commissionna le groupe pour l'organisation d'une compétition internationale visant à imaginer le futur de Tel Aviv, et cela, à l'occasion des célébrations de son centenaire. Une trentaine de propositions produites par des écoles d'architecture à travers le monde ont été présentées au sein d'une installation urbaine intitulée Parasolar (figure 5). Située sur la Place des Arts

Figure 5
Parasolar, Place des Arts, Tel Aviv, 2009.

© Open Source Architecture.

de Tel Aviv, la géométrie de Parasolar est définie à partir de l'étude de la lumière environnementale et la création de zones d'ombre protégeant de la chaleur durant la journée et générant un signe dans la ville en soirée (figure 6). Ces zones d'intensités lumineuses ont été traduites en un champ d'éléments gonflables sur lesquels les propositions des participants ont été imprimées (figure 7). Ces éléments ont été conçus de manière que leurs morphologies réagissent à l'environnement climatique. Ce champ de modulations réunit ainsi une multiplicité de situations spatiales qui fait ressortir le caractère extensif de l'information, mais aussi la notion de potentialité, ou, en d'autres termes, la possibilité d'envisager la forme comme autant de variations morphologiques.

FIGURE 6
Parasolar, distribution des composants sur le champ de l'exposition.



© Open Source Architecture.

FIGURE 7
Parasolar, vue de nuit.

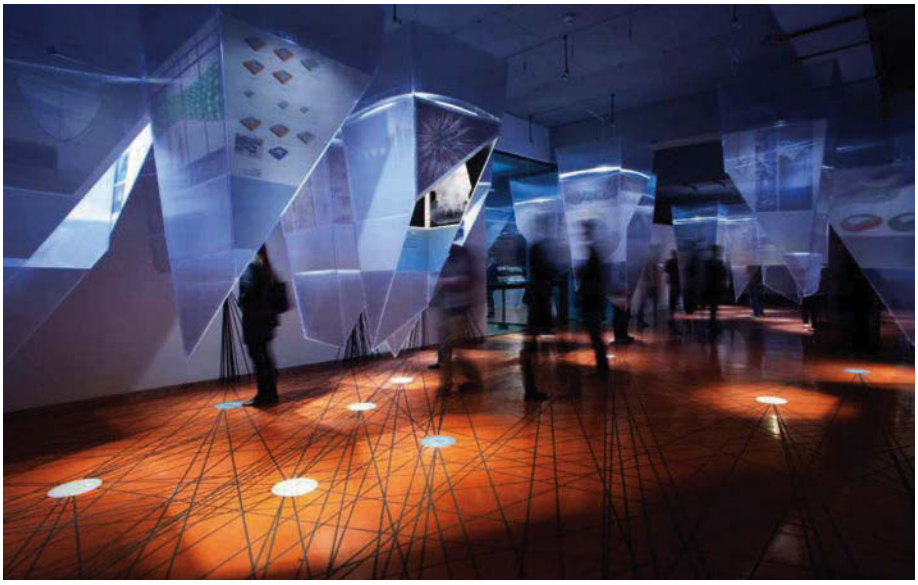
© Open Source Architecture.

Intensité + extensité + potentialité = architecture informée

Evolutive Means, New York, 2010

Cette idée de la multiplicité établie par la modulation de la forme et du mouvement exprime les conditions d'intensité, d'extensivité et de potentialité de l'information. Ces trois conditions liées à la nature de la technologie ont été au centre de l'exposition *Evolutive Means* à la Pratt Institute de New York (2010) (figure 8). Ici, l'ensemble des informations liées aux participants ont été traitées par un logiciel de *crowdsourcing* qui établit un réseau à la fois géographique et topologique des projets au sein de la galerie d'architecture. Chaque projet est ensuite assigné à une géométrie dont les paramètres sont liés à son positionnement dans le réseau topologique. Ces géométries produites en polycarbonate et soutenues par une source lumineuse particulière permettent au visiteur d'explorer la complexité des discours et positions des participants à travers l'espace d'exposition (figure 9).

FIGURE 8
Evolutive Means, distribution de la lumière par rapport aux noyaux du réseau.



© Open Source Architecture.

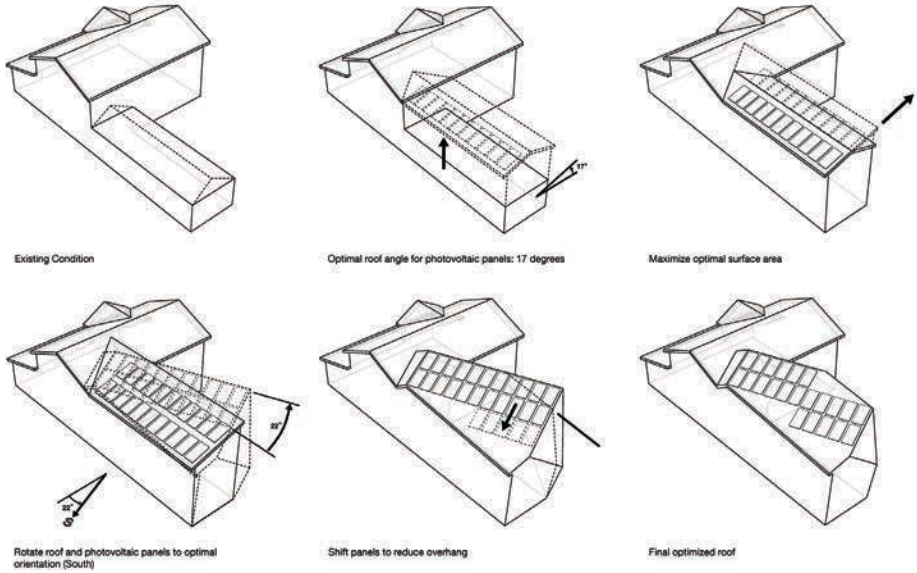
FIGURE 9
Evolutive Means, Pratt Institute, New York, 2010.

© Open Source Architecture.

Résidence Mellor Baller, Los Angeles, 2013

Dix ans après les premières expérimentations sur la notion de surface informée, Open Source Architecture est maintenant engagé dans la production de bâtiments d'exception. La résidence Mellor Baller en est l'un des meilleurs exemples. Le volume de l'extension d'une résidence existante est déterminé par les paramètres climatiques du site et une enveloppe maximale d'exposition à la lumière ambiante (figure 10). C'est par la simulation environnementale que la surface est informée, une surface qui entre en friction avec la résidence existante. Sorte de cristal au sein duquel une structure vertébrée articule les espaces, une structure qui est déduite des mouvements de la forme informée.

FIGURE 10
Résidence Mellor Balter, déformation du volume informé.



© Open Source Architecture.

Avec la résidence Mellor Baller, l'architecture computationnelle d'Open Source Architecture exprime l'intensité, l'extensivité et la potentialité des flux informationnels qui caractérisent notre environnement, y compris la lumière et sa nature instable, nondéterministe et incertaine. Une énergie qui transforme la forme statique de l'objet architectural en une surface faite de modulations, une surface désormais informée (figure 11).

FIGURE 11
Résidence Mellor Balter, Los Angeles, 2013.

© Open Source Architecture.

Urban Media Cultures Reflecting Modern City Development[1]

GERMANY-ITALY

Mirjam
STRUPPEK

***Mirjam Struppek** works as independent urbanist and curator on the sustainable liveability of public space and its transition through new media and artistic interventions. In 2004, she founded Urban Media Research. Among others, she set up the Urban Media Salon, the world-travelling Urban Screens Festivals, the Urban Screens Association and the Media Facades Festivals. She held presentations and workshops in more than 40 cities in 18 countries.*

History shows that urban public space had always been a place that is living of and is formed by various interactions. Liveability develops through a constellation of various kinds of exchange processes, which creates local culture. These are strongly influenced by the ruling social and political system, making public space a mirror of society[2]. Since the rise of digital media, the ways of human interaction have been clearly widened, became more complex and more independent from place and time. This has especially in the 1990s fuelled the fear that physical public space might be loosing importance as a space for interaction, as the collection of articles written by Werner Konitzer, Helmut Böhme, Hartmut Häussermann demonstrate[3].

1. This article has been first published in *Screen City Journal*, SCJ #4 Special, February-May 2014.
2. Struppek, M., *Interaktionsfeld – öffentlicher Raum im digitalen Zeitalter*, Master thesis at TU Kaiserslautern, 2002, p. 18-28. Retrieved December 18, 2017, from <http://nbn-resolving.de/urn/resolver.pl?urn:nbn:de:hbz:386-kluedo-37832>.
3. Bott, H. *et al*. (eds.), *Stadt und Kommunikation im digitalen Zeitalter*, Frankfurt, Campus, 2000.

This fear however reflected the general observation of a decay of public space that has its roots in a much broader set of interconnected developments. The innovation of electricity and the following industrialization, the mass-production for a consumer society, the evolving "car society," as well as the process of globalization and the focus on individualisation radically changed our society and thus the urban space as well.

This complex development created more anonymous, confusing global cities with faceless "Non-Places," as Marc Augé calls them[4], and often led to the disappearance of the shared common ground with its strong idea of the commons. Separation of functions in the city and the urban sprawl were dissolving the compact city and fuelled a loss of identity, orientation and sense of community. Delocalised and individualised time structures seemed to destroy the rhythm of the city[5], which threatened to become more uncomfortable and more dangerous. The fragmentation and growing segregation of public space turned into a culture of fear and mistrust of the unusual and strange. Planners, urbanists, politicians and activists were searching for a way to stop the decay of public sphere.

Ubiquitous internet connection, the miniaturisation and growing popularity of wireless and wearable technologies from RFID chips, sensors, smart phones, mobile projectors to the upcoming smart glasses or watches, made it possible to slowly merge the new media phenomenon and the public space. In the last decade, several slogans came up, reflecting various digital-oriented approaches to imagine urban change: from hacked city, open source city, wiki city, net city, digital city, screen city, media city, sentient city, fusion city, hybrid city, intelligent city, connectiCity, pervasive city, to the smart city. Purely on the basis of the terminologies, we can detect here a clear span width between activist-oriented and business-oriented approaches. This diverse "urban media" trend goes hand in hand with the crystallisation of two main contrasting approaches to revive urban spaces in modern city development.

The Business Strategy to Revive Urban Space

I call the first complex of strategies the smooth "business" solution. Public Space is turned into a planners test object taking away the responsibility of the citizen for creating their own liveable space. The city becomes an object

4. Augé, M., *Non-places: Introduction to An Anthropology of Supermodernity* (translated by John Howe), London & New York, Verso, 1995.

5. Häussermann, H.,"Gesellschaftlicher Wandel und Kommunikation", In: Bott, H., Hubig, C. *et al.*, *Stadt und Kommunikation im digitalen Zeitalter*, Frankfurt, Campus, 2000, p. 64.

of service for consumers. Besides the growing privatisation of public space, several revitalization strategies are promoted in the framework of city marketing, such as the idea of the "event culture," the "creative city" shaped by the creative class or the "festivalisation" of public space with festivals entertaining all year long. The city becomes a theatre stage with carefully produced and enjoyable infotainment for the "society of the spectacle" that Guy Debord already foresaw in 1967[6]. The aim is to create a safe, no-risk environment and therefore a controlled and surveilled city of experiences and atmospheres. This is brought to perfection in the form of modern shopping malls trying to represent the ideal public space. In a further process of "museification" and reconstruction of "fake" historic buildings, urban space becomes mainly the focus as a tourist attraction and at the same time a location factor in the competition of global cities. This often accomplishes the final gentrification process of formerly neglected neighbourhoods.

The digital increasingly has been utilised in this process to transform public space and to turn us into controlled "users" of the city. Technology has helped to perfect a controlled society with mass surveilled inhabitants called in German "*gläserne Menschen*" (vitreous humans) not only through surveillance technology but also through daily used data mining social networks and other digital services. Targeted programmable digital billboards are used to deliver advertisement with the enhancements of interactive behaviour, mixing it with light edutainment content to catch attention and keep consumption running.

Temporary screening installations or large permanent screen hubs for joint broadcasting transmit sports and other spectacles in form of "public viewing." An advanced development of various new tiny elements or light-systems made it possible to integrate moving images seamlessly into complex architectural structures. The development of spectacular media facades is becoming urban icons of new gentrified areas. The bombastic lightshow during the official opening of the "O_2 World" entertainment complex part of Berlin's investor project "Mediaspree" for example has triggered large demonstrations against capitalist privatisation[7]. Numerous annual light festivals, with their enormous architectural projection mappings, appear now almost in every major city and have become an important part of the machinery of passive entertainment. They represent the focus on "creative industries" and

6. Debord, G., *La société du spectacle*, Paris, Éditions Buchet-Chastel, 1967.

7. €£ Weblog (anonymous author), *Opening Night of the O_2 World Berlin*, 2008. Retrieved December 18, 2017, from <http://el.blogsport.de/2008/09/22/opening-night-of-the-o2-world-berlin>.

global "urban marketing," bringing to our cities festivals in which only bigger, louder, more spectacular and more fun counts, with the aim to reach larger and larger audiences and impress the world.

Another clearly business-oriented phenomenon pushing urban agendas is the evolution of the Smart City strategy, that has been mainly driven by the interests of the IT industry. Here technology seems to be the solution to solve any problematic development by technology saturated and a data-controlled urban live. It is impressive to see the financial smart city market opportunity being estimated by Frost & Sullivan, a global growth consulting firm, with a total value of $1.565 trillion by 2020[8].

The Social-Oriented Counter Strategy to Revive Urban Space

The second approach, I would say a more social-oriented "counter-strategy," is focussing on the revival of citizenship, and civil courage to create cities and neighbourhoods that are friendlier to their inhabitants and allow for more participation in the way they are managed. Planners and architects have been experimenting with participatory architectural design and urban planning processes and rediscovered the idea of "placemaking" and "sensitive neighbourhood management" capitalising on a local community's assets.

The so-called phenomenon of "Urban Pioneers" is a good example of bottom-up initiatives that have achieved to develop decayed and neglected spaces. Artists and the creatives developed a new culture of public art interventions, temporary, open and social sculptures and rediscovered the strategies of the Dada and Situationist International combining radical politics, provocative media, performance and language.[9] Culture jamming, graffiti

8. Frost & Sullivan, *Strategic Opportunity Analysis of the Global Smart City Market*, 2013. Retrieved December 18, 2017, from <http://www.egr.msu.edu/~aesc310-web/resources/SmartCities/Smart%20City%20Market%20Report%202.pdf>.

9. For the Situationists "the only way to confront and destroy the power of the spectacle… was for people to construct their own alternative, disruptive situations in everyday life that overturned the dominant, media-driven representations of culture and politics." The practice of the dérive for example, a way of drifting and thus redefining the meaning of public space, was an attempt "to discover lost intimations of real life behind the perfectly composed face of modern society" (Lievrouw, L.A., *Alternative and Activist New Media*, Cambridge, Polity Press, 2011).

and urban guerrilla actions became established as art forms. Citizens and activists started spontaneous occupation of public spaces and called out for "reclaim the streets!" to fight gentrification processes fuelled by the "business" revitalisation strategies.

In this process, new media have been increasingly used as a tool for creating this idea of an inclusive living laboratory, stimulating tolerance, local collaboration and interaction! At the turn of the century, various forms of interventions developed to address a wider audience, often playing with the language of familiar everyday interactions such as flashmob interventions utilising social media for organisation. We find interactive installations, participatory sound-recordings and communication-sculptures, public (guerrilla) projections or mobile screen interventions, social, playful light and sound-triggering installations, public community message boards and space annotations discovering local cultures, WIFI art and psychogeographic performances as well as location-based mobile gaming and outdoor mixed-reality games creatively exploring public space and finally augmented-reality art used to critically intervene with art in highly secured inaccessible areas.[10]

These urban media interventions want to be an alternative tool to promote communication and sense of community in order to create a new interaction fields for a democratic society. Social media tools and crowdfunding strategies help to collaboratively realise and finance them. However, basically, a small elite of urban dwellers normally follow these practices and their limits soon became clear with a growing mainstream consumption of digital gadgets and the growing market interest around them. The design of digital consumer goods is getting more and more "closed" in contrast to the idea of the "open source" principles, making these everyday objects less easy to "hack," reuse and adjust to personal needs.

However recently, the counter reaction to the idea of an IT-Industry driven Smart City, involving discussions more around Smart Citizens and Smart Communities seems to slowly change the discourse to put participation and engagement stronger in the foreground. In our "Smart City Manifesto" meetings,[11] we requested the need to go beyond the dominant focus on massive

10. For an extensive list of various types of early artistic inteventions, see the "Open List" of the Interactionfield information platform: <www.urbanmediaresearch.org/Interactionfield/HomepageEnglisch/openlist.htm>. Retrieved February 16, 2018.

11. In 2013, I coorganized several Urban Media Salons around the Share Festival's initative of the "Smart City Manifesto" around fundamental concepts and guidelines for creating a future we want to live in. Retrieved February 7, 2018, from <https://www.toshareproject.it/2013/05/conferenza-smart-city-manifesto-al-fac-di-torino/> and <http://www.urbanmediaresearch.org/UrbanMediaSalon/EN/turin.html>.

data collection in combination with social media as a tool to solve all urban problems. It is alarming how the clearly important aspect of urban greenery planning has almost disappeared in this modern discourse around our future cities. More and more scientists confirm the positive impact of urban green space on the inhabitants' wellbeing. Recently a study at the University of Exeter that analysed mental health data for five years of people who relocated to a greener residential area confirmed large public health benefits[12]. It seems the Smart City approach tends to put aside all issues that are not directly related to possible IT solutions.

The wealth of information from Big Data combined with the "wisdom of the crowd" of Social Media cannot alone make cities "smarter" let alone more liveable. Smartness and efficiency not necessarily increases the quality of life, as in many fields with strong cultural and social aspects, being smart is not the main qualification. Besides, only a strategy for a careful application of digital and analogue tools can empower us to become creative digital citizens that can find new solution to the complex problems of our cities and societies in a new decision-making culture supporting the growing small DIY initiatives! It is more important to facilitate collective and individual responsibility without censorship and to stimulate self-regulation processes rather than outsource data-collection and decision-making to the "internet of things" and its smart objects. As contrast to the visions of completely IT-controlled cars and traffic system, Dan Hill points out the experiment of the Hans Monderman's "shared space" traffic regulation to actually increase safety and make movements smoother. It "removes all signage and formal rules from intersections, instead relying on human interaction—people looking each other in the eyes and making shared decisions, in [a] network of interdependent trust"[13]. If being just treated as users of urban infrastructure and as spectators and consumers of events, we are just following smooth routines or invited to be amazed rather than to think, reflect and participate as responsible citizens.

12. Alcock, I. *et al.*, "Longitudinal Effects on Mental Health of Moving to Greener and Less Green Urban Areas", *Environmental Science & Technology*, 48(2), 2014, p. 1247-1255. Retrieved December 18, 2017, from <http://www.ecehh.org/research-projects/urban-green-effects>.

13. Hill, D., *Essay: On the Smart City; Or, A 'Manifesto' for Smart Citizens Instead*, 2013. Retrieved December 18, 2017, from <http://www.cityofsound.com/blog/2013/02/on-the-smart-city-a-call-for-smart-citizens-instead.html>.

Conclusion

It remains the question, how to create a deep and long-term culture of participation and engagement in urban issues to fight the dominance of the "business solution" and how to inspire citizens to think, co-create, to be political, participate and share their experiences? Clearly unconventional cultural interventions and the arts are a vehicle to trigger change and play a large role as advocates for social concerns and the wellbeing of all citizens. They deserve stronger support from all sides. Besides reallocating financial help, distributing responsibility among creative citizens also requires letting go the overprotective, fearful attitudes of our city governments regulating every smallest detail.

However we also need to realize that people need space, time, spirit and trust for following the political urban agendas and becoming active themselves by join ideas such as a "DIY urbanism." Thus we first have to be more radical in experimenting with models different from a society based on entertainment, consumption and growth, the main distraction preventing us to think and actively invent a new urban life style. We need to redefine the meaning, style and purpose of work and to learn how to escape from the cycle "work to consume, consume to create work." The current economic crisis might in fact teach us how to live more satisfied with less and turn away from consumption and limitless growth models. To really develop deep participatory bottom-up ideas is a huge challenge and we first need to collectively and politically agree what kind of future city and urban living with what kind of level of digitalization we really want.

It's in our hands!

Urban Screens

The Urbane Potential of Public Screens for Interaction[1]

GERMANY-ITALY

Mirjam
STRUPPEK

***Mirjam Struppek** works as independent urbanist and curator on the sustainable liveability of public space and its transition through new media and artistic interventions. In 2004, she founded Urban Media Research. Among others, she set up the Urban Media Salon, the world-travelling Urban Screens Festivals, the Urban Screens Association and the Media Facades Festivals. She held presentations and workshops in more than 40 cities in 18 countries.*

The Redefinition of a Growing Infrastructure

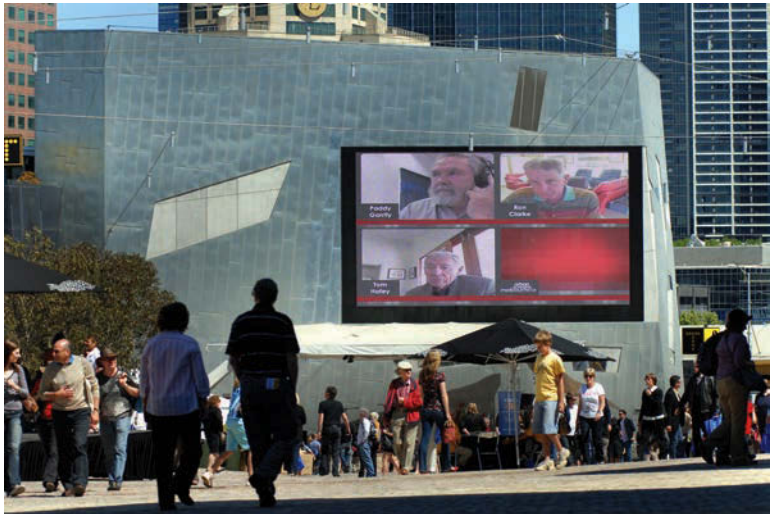
> Public space is the city's medium for communication with itself, with the new and unknown, with the history and with the contradictions and conflicts that arise from all those. Public space is urban planning's moderator in a city of free players (Prof. Wolfgang Christ, 2000[2]).

Within a time frame of about ten years, experimental (interactive) media installations and performances have gained recognition as new art forms in public space. Artworks explore the interconnectedness of public space, interaction and new media. But how can the growing digital display infrastructure appearing in the modern urban landscape contribute to this idea of a public space

1. This article has been first published in *Intelligent Agent*, Vol. 6, No. 2, Special Issue: "Papers presented at the ISEA2006 Symposium, August 2006". It has been slightly updated.
2. Christ, W., "Public versus private Space," IRS international symposium, *Die europäische Stadt – Ein auslaufendes Modell?*, Erkner bei Berlin, Germany, March 2000.

as moderator and as communication medium? Is the concept of "Urban Screens[3]" the answer, creating through interactivity and participation a relation to the communal context of the space and thereby supporting local identity and engagement?

FIGURE 1
***Town Square Meeting*: A Skype enabled discussion among famous senior citizen during Urban Screens 2008 at Federation Square in Melbourne.**



© Chris Reidy.

The mobilization of digital technology and a growing digital culture have changed the urban communication environment. In the context of the rapidly evolving commercial information sphere of our cities, various new digital display technologies are being introduced into the urban landscape: daylight compatible LED billboards, plasma screens exposed in shop windows, beamboards, information displays in public transport systems, electronic city information terminals, holographic screen projections or dynamic and intelligent surfaces integrated into architectural facade structures.

3. A concept and research agenda developed by Mirjam Struppek in 2004 (<http://www.urbanscreens.org>).

As McQuire has put it, "The migration of electronic screens in to the external cityscape has become one of the most visible tendencies of contemporary urbanism."[4] It is a great challenge to redefine this commercially dominated infrastructure of these already existing "moving billboards," as Lev Manovich calls them in his vision of an Augmented Space,[5] and broaden its use instead of flooding urban space with new techno-objects.

So far one of the main targets of this infrastructure is to manage and control consumer behaviour. We are not far away from the implementation of technologies that make it possible to cover buildings with large flexile planes of huge moving images, temporarily installed screens or projections, networked and controlled from one central location but making use of site-specific consumer data collected from different sources. Display systems already start to detect our behaviour and adjust to our consumer preferences.

Paul Virilio sees the new, developing "pervasive architecture-style" of screens covering high-rise-facades as "Electronic Gothic."[6] He refers to the narratives of Gothic church windows, which where aimed at affecting people's moral behaviour. Immersion and its effects on the audience will also be increased by the "perfect" incorporation of screens in the architecture of the urban landscape or the recent phenomenon of large-scale projection mappings, playing with the actual facade of whole buildings.

How can the use of these screens controlled by market forces be broadened and culturally curated? Initiatives such as *Locomotion*, *Going Underground*, *Strictly Public*, *Outvideo*, the *59th Minute and Transmedia:29:59*[7] are pioneering in their use of commercial outdoor displays for screenings of video art.

New balanced alliances are needed that challenge city authorities and regulators, architects, advertisers and broadcasters, as well as cultural curators, artists, and the citizen as producer—joint co-operations to shape the future development of the "moving image world" in a sustainable manner, considering the danger of visual and technological pollution of urban space.

4. McQuire, S., "The Politics of Public Space in the Media City", in *Urban Screens: Discovering the Potential of Outdoor Screens for Urban Society*, First Monday Special Issue #4, February 2006 (<http://www.firstmonday.org>).
5. Manovich, L., "The Poetics of Augmented Space", 2002. Retrieved December 18, 2017, from <http://manovich.net/content/04-projects/034-the-poetics-of-augmented-space/31_article_2002.pdf>.
6. Virilio, P., "We may be entering an electronic gothic era", in *Architectural Design—Architects in Cyberspace II,* Vol. 68, No. 11 / 12, Nov. / Dec. 1998, p. 61-65.
7. For a list of artistic screening events and initiatives, see: <http://www.urbanscreens.org/bigscreens.html>. Retrieved February 16, 2018.

FIGURE 2
Strictly Public, *Artscreening* at Kurfürstendamm in Berlin during Transmediale 2004.

© Mirjam Struppek.

Let us define these projects as "Urban Screens" or "Urban Screenings" that can make a small cultural contribution to a healthily mixed urban environment with a lively "urbane" character.

> URBAN SCREENS defined as various kinds of dynamic digital displays and visual interfaces in urban space… being used in consideration of a well balanced, sustainable urban society—Screens that support with their content the idea of public space as space for creation and exchange of culture, strengthening a local economy and the formation of public sphere. Its digital nature makes these screening platforms an experimental visualization zone on the threshold of virtual and urban public space.[8]

8. URBAN SCREENS, "About the URBAN SCREENS initiative". Retrieved December 18, 2017, from <www.urbanscreens.org>.

The Broader Context of Urban Screens

Urban public space—understood as open, civic space—is a key element in the development of European urbanism. In this role as space for representation, culture, and encounter through trade, exchange and discussion, urban areas have always been a place that is rendered alive through various interactions. Referring back to the old concept of the Greek Agora, urban public space is a unique arena for exchange of rituals and communication. A constant process of renewal, negotiation and friction challenges the development of urban society. The architectural dimension of urban space has played an important role in providing a stage for these interactions. Moreover, the architecture itself functions as a medium, telling narratives about the city, its people, and the represented structure of society. Its inhabitants can read the reoccurring social interactions and the way the space is populated in a participatory process. The whole urban structure is becoming the crystallization of the city's memory over time.

Yet, the vanishing role of public space as place for social and symbolic confrontation and discourse has been much discussed in urban sociology over the last century. Sennett, Häussermann, and Bott, in particular, have pointed out how, since modernization, individualization and a growing independence from place and time seem to have destroyed the old rhythms of the city and therefore its social systems. We currently face a transitional period of the restructuring of social networks and discover new relations among people and places in a globalized world that is threatened by diffuse and complex fears of instability and lack of strong local roots. This situation has resulted in various experiments with new types of relations, supported by developing new media tools.

In its early stages, the internet was discovered as new, alternative public sphere. The rediscovery of a civic society is tied to the inherent structure of the internet, which is strongly based on cooperative exchange and shared engagement through the openness of systems. The population of virtual spaces has been continuously growing. It started with virtual cities with their chat rooms, MUDs, and experimental spaces for creating alternative identities, then peer-to-peer networks, friend-of-a-friend communities such as Orkut or Friendster, participatory experiments in content creation and sharing within the mailing list culture and wiki or blogging systems and finally mobile communities connecting mobile phone users, spreading the phenomenon into everyday live. Now we are looking at various experiments within the growing field of social media, serving an increased need for self-expression and mobile apps that are mapping and highlighting new features of our cities. The explorations of virtual spheres have merged with the rediscovery of urban public space.

In parallel, an "event culture" has evolved in the real urban space. The popular large scale "3d projection mappings" on facades during the countless "Festivals of Light" that are mushrooming all over the world serve this need for spectacular entertainment.

FIGURE 3
SUPERBIEN, *La Macula*, Vivid Sydney 2011, "Lighting the Sails" of the Opera House.

© Pavel Sigarteu.

Guy Debord already foresaw "the society of the spectacle" in 1967 and his critique of a society "in which the individuals consume a world fabricated by others rather than producing one of their own, organized around the consumption of images, commodities, and staged events"[9] should be taken seriously. In the growing international competition among cities, the focus often is on tourism or on the citizen as consumer. City marketing and urban management strategies are applied to create a vision of "creative cities" that are in fact not necessarily supporting the inhabitants' creative use of the city or their creative contribution to a lively urban culture. Cities are engaged in a struggle with a "feeling of placelessness" caused by the spread of international architecture and branded shops; there is a need to consider the locality both

9. Best, S., Kellner, D., *The Postmodern Turn*, New York, NY, Guilford Press, 1997, p. 82.

with regard to site-specificity of content and involvement of the local inhabitants, in order to prevent further disconnection of the perception of our urban space from the actual locality.

In order to maintain the social sustainability of our cities, it is important to take a closer look at the liveability and use of urban public space and the rediscovery of a civic society. The information platform "Interactionfield" suggests the following considerations and gives an overview of early interactive media projects, assessing their potential for urban society[10]:

> Promoting interaction, fearless confrontation and contact with strangers
>
> Promoting formation of public sphere by criticism, reflection on society
>
> Promoting social interaction and integration in the local neighbourhood
>
> Supporting understanding of the current development of our high-tech society
>
> Supporting conscious participation in the creation of public space

Urban Screens can be understood in the context of a reinvention of the public sphere and the "urbane" character of cities, based on a well-balanced mix of functions and the idea of the inhabitant as active citizen instead of properly behaving consumer.

The Character of Urban Screens

In connection with the ephemeral yet open character of the digital information world, Urban Screens ask for a new urban language with its own dynamic signs and symbols, formed through active participation from various players. New interactive technologies and networked media offer more possibilities for the visual programming of these digital surfaces through the interplay of new display technologies, broadcasting tools, database and content management systems, and sensor technology. Linda Wallace sees "the internet as a delivery mechanism to inhabit and or change actual urban spaces."[11]

Digital content has become more fluid and easier to process, being available anytime, anywhere, produced for the audience of the new global village. Could large outdoor displays function as experimental "visualization zones" of a fusion of virtual public spaces and our real world? Can we localize the huge flows of information through these screens, can they creatively

10. For a detailed description of these developed categories, see: <http://www.interactionfield.de>.

11. Wallace, L., "Screenworld," in *Material Media, Artefacts From a Digital Age*, 2003. Retrieved December 18, 2017, from <http://www.machinehunger.com.au/phd/pdf.html>.

visualize the large world of "Open Data" and make us conscious of the importance of the big amount of data generated by the activity of our public sector? Can these zones in fact play a more active role, more active than just providing the canvas on which the digital world is rendered? What characterizes Urban Screens is a connection to the locality through the static nature of the new screening infrastructure.

In contrast to the mobile screens integrated in phones, PDAs, laptops, etc., which display content for an individual, Urban Screens focus on the public urban audience, on joint and widespread reception of media content. The growing embeddedness in screen systems, accessibility of information via internet, mobile devices, etc., augments the respective urban space's "situatedness." Levels of locality and globality vary, ranging from the local neighbourhood screens or facades as symbols and signs on a city level to trans-urban networks of screens enabling new "glocal" interconnectivity.

The local situatedness and collective visibility make large "Urban Screens" and their operator a hot political issue as they can develop a strong visual relationship with the general urban environment and the particular locale. They have the potential to be perceived as iconic markers of redevelopment or the impending gentrification of the affected areas. Thus, often a heated discussion evolves around light and sound emissions. The Media Facades Festival 2008 explored two of these "symbols of gentrification" in Berlin: the O_2 World and the Gasometer Nightscreen.

FIGURE 4
Georg Klein, *Sonic Parole* at the O_2 World and R. Wilhelmer, J.V. Bismarck, B. Maus Nightscreen, *Mood Gasometer*, participatory artwork on the Nightscreen.

© Frank Hülsbömer.

Visions of New Content and Use

The first steps in broadening the commercial advertisement content of large digital outdoor screens focused on the transfer and slight adjustment of TV features to the new circumstances of public viewing. The experiments done by BBC in collaboration with local City Councils in various cities in the UK could be considered a forerunner to these outdoor TV broadcast stations. These screenings in memorable places want to support identification with local culture through joint experiences. A local memory could indeed develop, if the screens are used as a means for maintaining and supporting a rich and complex local culture.

There has been a growing interest in connecting screening infrastructure with cultural institutions that preserve and produce digital content or video art. Cultural centres and institutions such as the Schaulager in Basel, the Collegium Hungaricum Berlin, the Hyde Park Art Center, Chicago, the Etopia Center for Art and Technology in Zaragoza and Austria's Kunsthaus Graz as well as the Ars Electronica Center in Linz have integrated screens in their architectural facades.

Figure 5
Realities: united, "BIX", installation at Kunsthaus Graz.

© Harry Schiffer.

Medialab-Prado, Madrid and the Perth Cultural Centre installed new big screens in their courtyards as a way to extend their activities from the inside of their buldings into public space. The Creative Industries Precinct, Australia's first site dedicated to creative experimentation and commercial development in the creative industries, integrated three different screens in its complex of buildings to address different audiences. One of the screens has been used to support the development of a new local community in the vicinity.

The BBC project of Public Space Broadcasting on community screens mentioned above collaborated extensively with local art institutions and universities.

A new audience can be reached on their daily routes by bringing content into outdoor public space. Connecting Urban Screens amongst each other could enable new mechanisms for creating and maintaining relationships between cross-cultural organizations and their audiences. Connected screens could also serve as exchange platform between the inhabitants of various cities. A repeatedly suggested idea for using these screens is to enhance the connectivity of remote communities through shared visual displays that utilize videoconferencing. *Hole In Space* (1980), the first project of this kind connected the people walking past the Lincoln Center for the Performing Arts in New York City with people in the Broadway department store in Century City (LA) through life-sized television images. The project *Hole in the Earth* (2003-2004) linked the audience in Rotterdam with people in Indonesia on the other side of the world through screens, camera, and microphones in an installation resembling a well.

These connections between remote spaces reflect the relativity of the terms "close" and "remote" in a globalized world and an increasingly transnational lifestyle.

In Russia, China, USA, and South America, large networks have been developed on a city as well as national level. Screens become a key element in the government, regional and urban informational infrastructure due to their ability to easily convey and spread content in local spaces.

The appeal of a local environment obviously is a highly subjective matter, but a sophisticated social interaction and information network in a local neighbourhood could play an important role in the perception of locality, supporting a feeling of security and the culture of collaborative content production. In an attempt to address issues of fear in urban spaces, Rude Architecture envisioned a videoconferencing network of Chat Stops, enabling communication between people waiting at different bus stops: "video communication instead of video surveillance"—voluntarily and transparent, but at the same time entertaining.

Interactive screens integrated into urban furniture similar to a blackboard for comments, stories and conversations, could also help to circulate and access data, serving and strengthening the local community and its small-scale economy. The field of "Open Data" is a model supporting the accessibility and readability of public data. Data regarding environmental, economic, social, geographic and human systems can be used to create new views of the world around us, where previously invisible factors can be made visible. Open Data visualizations and applications make it possible to establish feedback loops between the administrators and the citizens and create new ways for everybody to participate in public life.

Moderated screens in public spaces could function as mediation board between the community and the local planning department and serve as a public display for the exchange of ideas. Many projects are experimenting with the development of the idea of interactive community boards, supporting the information exchange in a local community.[12] The mobile phone plays a crucial role as information transmitter. Artists started from the very beginning with simple "speaker's corners" using SMS for creative public expression such as *Urban Diary* (2001) by Rude Arcitecture or *Storyboard* (2005) by Stefhan Caddick or the creative experiments by VR/URBAN during the Media Facades Festivals in 2008 and 2010.

The present widespread use of smart phones enables us now to connect the blog and social media sphere to Urban Screens, and as a forum for user-generated content, urban screens may help to redefine our notions of urban communities, mobilizing citizens to take part in actively shaping the public space and its urban interactions. The only reoccurring question is, what will prevent misuse and encourage high-quality submissions? Involving an urban audience in experiments of participatory planning and making use of the interactive tools of new media is a great challenge and the urban screen itself even if connected with the newest interaction technologies and software is not a guarantor to achieve good participation. The participatory production phase of the content needs to be process oriented and to become a major focus of the artwork. People need space, time and spirit and trust for becoming active themselves and join ideas of participation.

12. Churchill, E. *et al.*, "Multimedia fliers: information sharing with digital community bulletin boards", in Huysman, Marleen *et al.* (eds.), *Communities and Technologies*, Kluwer, B.V., Deventer, 2003, p. 97-117.

FIGURE 6
VR Urban, *SMSlingshot*, at the Collegium Hungaricum Berlin during MFF 2010.

© Ruthe Zuntz.

Jeanne van Heeswijk's project *Face Your World*—which took place in Columbus, Ohio, in 2002—gave children on a bus access to a multi-user computer game allowing them to redesigning their communities as they envisioned them. At three bus stops, the creations were displayed on special screen sculptures presenting the results of the game to the urban community. As van Heeswijk put it, "It's about the way people look at the space around them. With everything being privatized now, people don't view the community as their own any more."[13] In this case, digital media were utilized as interaction catalysts for the participation and engagement of young people in a local community.

13. Van Heeswijk cited in Gentile, J., "Exhibit to Unite Community," *The Lantern Issue*, 6/27/02, Arts Section, 2002 (<http://www.thelantern.com>).

FIGURE 7
Jeanne van Heeswijk, *Face Your World*, involving young kids in community planning.

© J. van Heeswijk.

Outlook

Content needs to be coordinated with new visions of how, when and in what specific locations screens should be integrated in the urban landscape and its architecture and when they can really prove to be useful and improve something around them. The balance between content, location and type of screen determines the success of the interaction with the audience and prevents noise and visual pollution. Furthermore, we need to understand how the growing infrastructure of digital displays influences the perception of our public spaces' visual sphere and further evaluate the real benefit and value of its digital content possibilities, especially in times of economic, environmental and social crisis. As well we need to keep in mind the environmental impact and energy consumption of this large scale high-tech infrastructure, that is often very inflexible and quickly running out of date. We need to better analyse and learn from the new movement of small DIY initiatives of urban screenings and digital interventions, which often develop independently from large funding and expensive infrastructure.

Whenever we integrate a medium into the city's public space, we need to assume responsibilities regarding the sustainability of our urban society. Public space is the glue that holds urban society together. It is time to shape

future directions of the developing "screen world" in a sustainable manner. It is time to develop more creative visions for non-commercial, socially-oriented content for various types of Urban Screens and to avoid a focus on technology. Other forces than merely commercial interests should drive the attempt to shape the future development of the emergent "screen world."

Pierre
TREMBLAY

Interdisciplinary artist ***Pierre Tremblay*** *came to the School of Image Arts at Ryerson University as an Associate Professor after twelve years in Paris, where he taught at the Parsons School of Design. His works can be found in the collections of the Musée Carnavalet, Bibliothèque nationale and the Musée Rodin. Pierre's artistic practice, combining new technologies and video, questions the world in flux, how we see and perceive. Recent exhibitions include* Meta Incognita *at The Photographers' Gallery —The Wall, London, England,* Dans la nuit des images*, at the Grand Palais, Paris and le* Mois de la Photo*, Montreal, along with festival screenings internationally. At Ryerson, Tremblay has facilitated conferences and edited books that have brought scholars and artists from Ontario, Quebec and France together for cross-cultural exchanges on a variety of new media topics —most recently for the* Inventions of Light.

Fountain – Bike – Brakhage

Summer Solstice in Iceland[1]

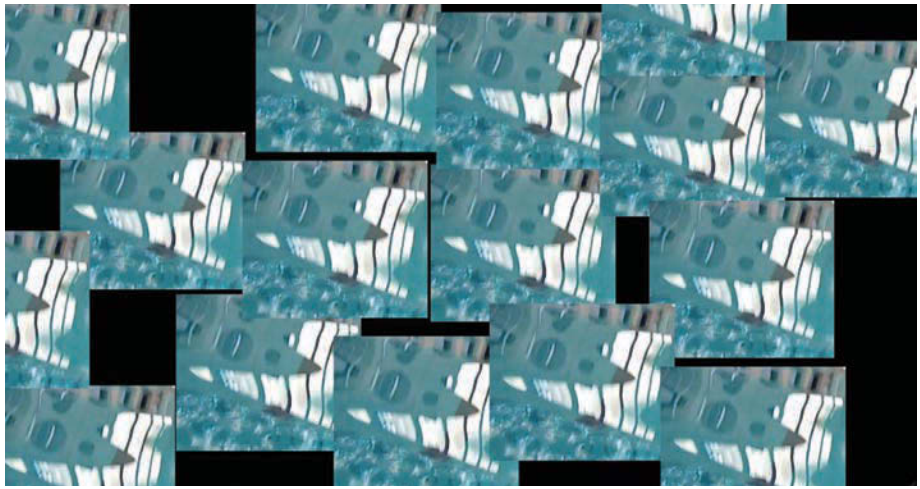
This short film (10 min 12 s) is a reflection made on a Sunday, just a few days after the summer solstice of 2012; it was a day spent near the Arctic Circle —bathed in Nordic light, almost 24 hours of light. The latitude is 64 degrees, the city is Reykjavik.

I went swimming in the morning and rented a bicycle in the afternoon. Sharing a journey's experience, the film intends to offer a moment of peace, to quiet the mind, to create a breathing space of mindfulness.

The viewer partakes in a slow, rhythmical journey with the artist through different forms of movement and transportation—a leisurely bike-ride and a gentle swim. Both journeys are from one individual perspective, however the experience is not solitary: pedestrians permeate both land and water, peacefully partaking of their own paths and journeys. The film presents the tranquility of mutual existence, the symbiotic nature of lives lived in tandem.

1. The film *Fountain – Bike – Brakhage* and an early version of this paper was presented at the Poetics and Politics of Documentary Film Research Symposium, April 22-24, 2013, ELO Helsinki Film School, Aalto University, Finland, as part of the panel titled: "The Poetics of Perception."

FIGURE 1
https://vimeo.com/73376580. Password: Iceland.



© Pierre Tremblay.

The linear and repetitive aspect of both activities, biking and swimming, is broken with details of a fountain in the landscape: going from one to the other as Alice might have crossed the mirror, then stopping for a pause to drink at the fountain.

Partly documentary, partly journal, this film is experiential, a collage—a poetic documentary, an experimental video diary. It is the first of a new series of research-creation projects set in various cities.

I worked on this film like a sculptor; by eliminating material, the form slowly emerged. I was thinking of Giacometti when I finished.

Three fountains, a bike, one swimming pool: these are the elements that structure this film. This piece in its simplicity is a departure from my recent work—a respite. In installations that have sometimes compressed up to 45,000 images in a matter of minutes, I have experimented over a period of years to reflect and comment on our frenetic immersion in a landscape of ubiquitous screens. In a world where we are all paying *continuous partial attention*[2], I have created works that offer multiple vantage points, speed of access and personal agency. In this short summer solstice film, I use similar methods —split screens, fractured access points—but the pace is deliberately slowed down; the activity presented is contemplative and therefore mindful. Literally,

2. The term was coined by Linda Stone, "Continuous Partial Attention". Retrieved December 18, 2017, from <https://lindastone.net/qa/continuous-partial-attention/>.

this film takes a deep breath. It follows the bumpy or smooth path of the bike ride, the stroke of the swimmer in the pool—and takes time for the arc of water at the fountain to catch the sun.

Figure 2
Pierre Tremblay, still from *Fountain – Bike – Brakhage*, 2012.

© Pierre Tremblay.

Short Film / Short Form

While the film creates space for breathing, for listening to a heartbeat as it were, its form is still short; it represents a compression of experience and variances within that experience in terms of settings.

The internet has brought us overwhelming choices, in quantities which encourage our curiosity. We are trying to see everything, grasping bits and pieces… scanning, surfing… and we are becoming impatient; our already short attention spans are getting shorter. Eye-tracking technology has showed that web surfers do not read, they skim[3].

We now realize that we can see more than we thought in short intervals, that we are grasping more, and more quickly, than we thought we could. This has helped us understand the power of the glance and has privileged shorter forms of expression.

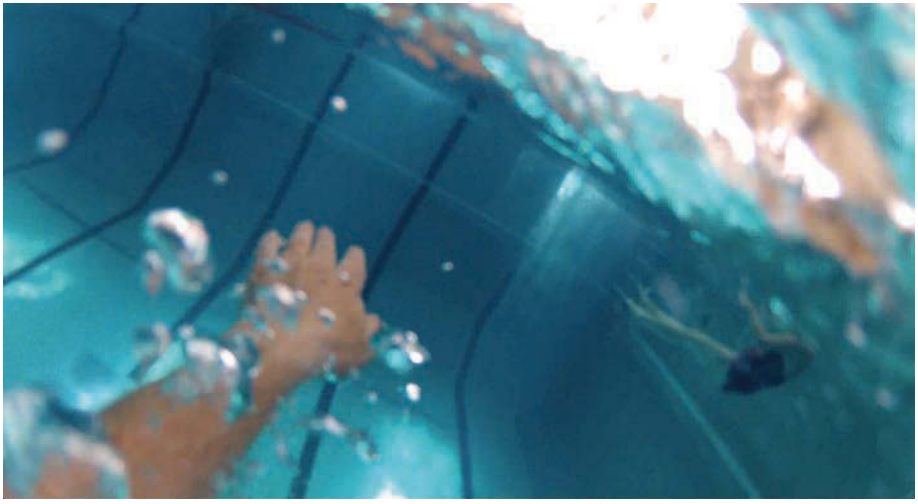
3. Oliveira, M. (2013). *Most Web Surfers Don't Read, They Skim,* The Canadian Press. Retrieved December 18, 2017, from <http://www.ctvnews.ca/sci-tech/most-web-users-don-t-read-they-skim-1.1213578#ixzz2PhNWopMW>.

Short film festivals are everywhere, as are online video tutorials, TED talks, YouTube, Vimeo postings… One can wonder why brevity seems to be a sign of the times, but we know we are yearning to grasp things faster. We are re-packaging the world in short pieces.

What if we lose our ability to make sense of it, to reconnect the pieces? Maybe our hard drive needs to be defragmented.

This film integrates the mundane and the ecstatic in the everyday. In the quick turn onto a new path, the lush plunge of an arm into water, the ordinary insinuates. Mindful discernment makes patterns of fragments—allows for the apprehension of the pulse.

FIGURE 3
Pierre Tremblay, still from *Fountain – Bike – Brakhage*, 2012.



© Pierre Tremblay.

New Tools, GoPro

New affordable tools are available: GoPro cameras with wide angle and high resolution allow for the documentation of daily life in motion. The Project Glass (2013) by Google was a video camera on your glasses and was described as a seamless technology "to share the world through your eyes".[4] Google withdrew the product in January 2015.

4. The Project Glass by Google. Retrieved December 18, 2017, from <https://plus.google.com/+GoogleGlass/posts>.

Steve Mann,[5] a Canadian researcher and inventor best known for his work on wearable computing, has been a pioneer in this field—he actually started working on this concept twenty years ago. In terms of my own process as an artist, GoPro has changed the manner in which I work—and the work itself.

Fountains

I went to drink at the fountain. The location of each of the three fountains was interesting—all accessing the sea. Does the water want to stream back to the sea? When you drink you feel as if you are drinking the ocean and the vast sky. You are drinking up the immensity, taking it in. The wind gives shape to the water and reminds me of the sculptural work of British artist Tony Cragg called *3D Incident* which can be seen in the park at Villa Ciani in Lugano.

FIGURE 4
Pierre Tremblay, still from *Fountain – Bike – Brakhage*, 2012.

© Pierre Tremblay.

5. Mann, Dr. Steve (2013). *Tedxtoronto 2013 Talk: Dr. Steve Mann*, TED Toronto. Retrieved December 18, 2017, from <http://www.tedxtoronto.com/talks/tedxtoronto-2013-talk-dr-steve-mann/>.

Duchamp

Fountain is the iconic piece of conceptual art and its origin, even as a word it is impossible to dissociate from Marcel Duchamp.

At the other end of the spectrum in art of the 20th century are Picasso, and then Stan Brakhage in experimental cinema. A ride from conceptual to formal. Not necessarily a contradictory experience. The dichotomy between what Brakhage and Duchamp represent seems to have imposed itself in this work.

Landscape

The landscape I filmed is not spectacular, even though spectacular landscapes can easily be found in Iceland. This is simply a path along the sea with fountains here and there, endlessly offering fresh air, fresh water, fresh views.

The fountains are all different but always feature a single stream of water going upward. A single stream of water seems to be dancing with light and is teased by the wind in a gentle dance.

The Swimming Pool

Water is a gift like air and light and our relation to water is somehow mystical. The water of the pool appears to pulsate, echoing the beating heart.

It is said that the best way to meet the people of Reykjavik is to go to the swimming pool. It is an important part of Icelandic life. A moment of peace and quiet.

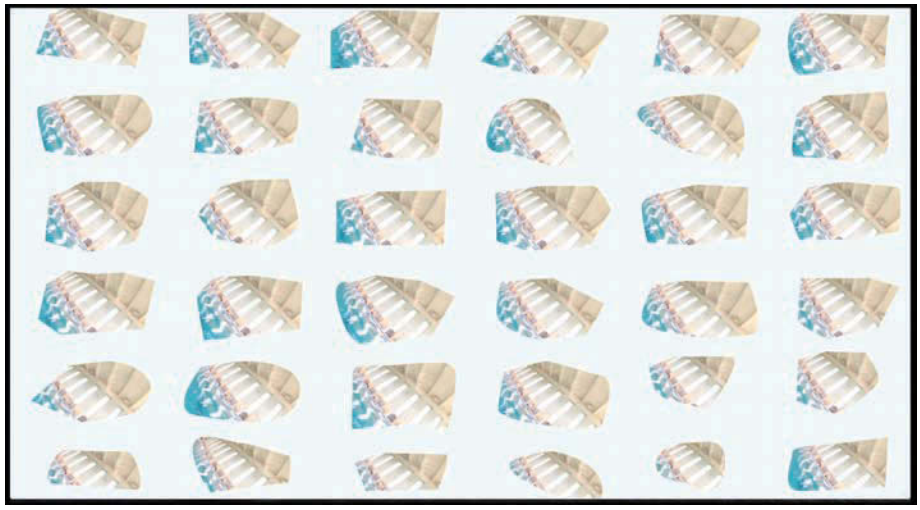
The swimming pool I filmed is the Thermal Pool of Sundholin. The water is heated by geothermic energy. It is the oldest pool in the city and has large windows on three faces that bring in natural light. The limpidity of the water is inviting.

The play of light on the surface of the water and its reflection at the bottom of the pool are fascinating. The intricate complexity of the forms changing, morphing, dancing, creates special effects without special effects. It reminds me of David Hockney paintings.

Swimming is like birth, repeating the action of breathing, of release, of changing worlds—air/water, crossing the unknown, entering the imaginary.

The weightless effect of being in water is always magical. It eases the transition to the meditative aspect of the activity.

FIGURE 5
Pierre Tremblay, still from *Fountain – Bike – Brakhage*, 2012.



© Pierre Tremblay.

Repetition is a fundamental part of our lives, it creates patterns. It is our pulse, at the same time monotonous and meditative.

The strokes of swimming remind me of the music of Steve Reich, minimal music: it too has a strong element of repetition with slight variations that puts one in a kind of trance. As John Adams commented about the work of Reich, "He didn't reinvent the wheel so much as he showed us a new way to ride".[6]

Repetition as a rhetorical device was an important aspect of the work of Gertrude Stein—for her each word repeated was a new experience.[7]

Looking at the footage, I realized that what the camera saw in the pool was different from my vision while swimming. The film recorded my experience from a spot just above my eyes but it was not what I experienced. While editing, I furthered the distance from my lived experience of the swim and decided to emphasize sections in alternating manners, slowing the footage, multiplying the images, cropping… creating a kaleidoscope within the boundaries of repetitive motion.

6. Adams, J. (1997). *Steve Reich*, Berkeley, California. Retrieved December 18, 2017, from <http://www.stevereich.com/articles/John_Adams.html>.
7. Fitz, L.T. (1973). "Gertrude Stein and Picasso: The Language of Surfaces", *Duke University Press, American Literature*, Vol. 45, No. 2, p. 228-237, May. Retrieved December 18, 2017, from <http://www.jstor.org/stable/2924449>.

FIGURE 6
Pierre Tremblay, still from *Fountain – Bike – Brakhage*, 2012.

© Pierre Tremblay.

Bike

Cities are about the flow of circulation, movement of cars, people, trains… Nature is about cycles. Riding a bike seems to be a natural complement to swimming.

Limitation, frontiers and boundaries are also explored in the film. The swimmer's journey is cyclical and its boundaries are clearly defined. The bike-rider has more agency on his route, navigating which paths he wishes to follow. In contrast to the swimmer, the bike-rider's journey is one of gradual progression.

As we cycle through the landscape, the motion is engaging, our mind wanders… Moving through territory, breathing the space, there is a satisfying flow, a sense of freedom, independence.

Olafur Eliasson

I rode by the new concert hall named Harpa.

The face of the structure has been designed by Danish/Icelandic artist Olafur Eliasson.

Eliasson has worked extensively with light and water and he questions the notion of perception. The kaleidoscope is an important aspect in his work.

He says,

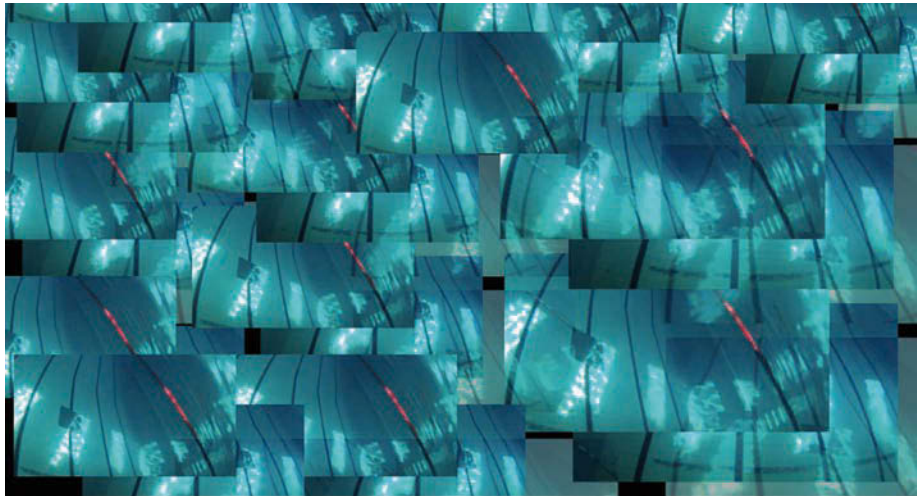
> My main interest is to show that our perceptual apparatus is a cultural construction. The way the eye functions is partially a construction…
>
> The kaleidoscope plays with the fact that what we see can easily be disorganized or reconfigured… You could say that a kaleidoscope constitutes a different perspective… Through our perception, we may thus change the surrounding reality.[8]

Brakhage

The work of Stan Brakhage is exploratory and evokes multiple associations. It asks us to look, to pay attention, to become engaged with the environment, to change our perception. His films are dense; they explore the richness of seeing sometimes through visual rhythm or peripheral vision.

As the poet Robert Kelly wrote after seeing *The Art of Vision* from 1965 by Brakhage: "Mind at the mercy of eye at last."[9]

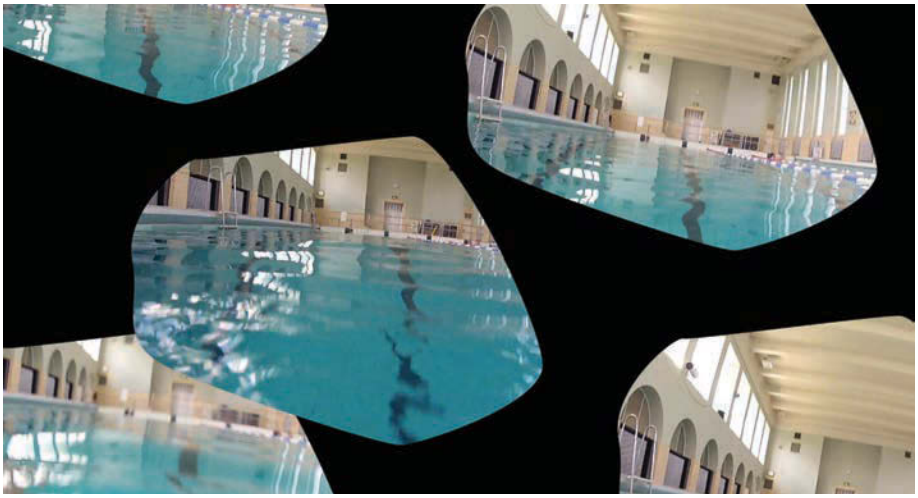
Figure 7
Pierre Tremblay, still from *Fountain – Bike – Brakhage*, 2012.



© Pierre Tremblay.

8. Eliasson, O. (2012). *Studio Olafur Eliasson: An Encyclopedia*, Cologne, Taschen, p. 240.
9. Camper, F. *Brakhage Wants to Make You See—By Brakhage: An Anthology Volume One, 1954-2001*, DVD edition, The Criterion Collection.

FIGURE 8
Pierre Tremblay, still from *Fountain – Bike – Brakhage*, 2012.



© Pierre Tremblay.

Urbain, trop urbain

De la lumière dans la ville (quelques indices singuliers)[1]

FRANCE

Michel
VERJUX

© Kunstmuseum St Gallen, Suisse.

***Michel Verjux**, artiste français né en 1956, pratique dans les années 1970 le dessin, la poésie et le théâtre. Entre 1979 et 1983, la performance et l'installation sont ses principaux intérêts. Depuis 1983, ses œuvres sont des « éclairages », intérieurs ou extérieurs, temporaires ou durables. Depuis 1996, il enseigne à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne.*

> L'une des corrections nécessaires qu'il faut entreprendre d'apporter au caractère de l'humanité sera donc d'en fortifier dans une large mesure l'élément contemplatif[2].
>
> Friedrich NIETZSCHE

> On n'agit pas pour agir ; l'action n'a pas de raison d'être en elle-même, elle ne peut pas être une « fin en soi »[3].
>
> Louis COUTURAT

1. Verjux, M., « Urbain, trop urbain : de la lumière dans la ville. Quelques indices singuliers », colloque *Lumières de la ville*, Montréal, Université du Québec à Montréal, Toronto, Ryerson University et Montréal, Université du Québec à Montréal, Le Fresnoy – Studio national, 21 février 2013. Verjux, M., extrait des *Notes numérotées à mon nombre de jours de vie*, Paris, atelier du Père-Lachaise et Le Villars, Clos de Pierre Aiguë, n^{os} 20718, 21224 et 21243, Montréal, Université du Québec à Montréal.
2. Nietzsche, F., *Humain, trop humain*, Tome 1, § 285, dans *Œuvres philosophiques complètes*, III, Paris, Gallimard, 1988, p. 215.
3. Couturat, L., « Leçon inaugurale au Collège de France (8 décembre 1905) », repris dans *L'Œuvre de Louis Couturat (1868-1914)… de Leibniz à Russell…*, Paris, Presses de l'École normale supérieure, 1983, p. 31.

> La matière première utilisable est partout autour de nous, il s'agit de tomber juste[4].
>
> Fernand LÉGER

La problématique des « lumières de la ville », abordée du point de vue de ce que l'« activité artistique » peut aujourd'hui accomplir, nous amène à nous poser d'emblée les questions suivantes :

- Quel *genre d'œuvre de lumière* un artiste contemporain peut-il proposer dans le paysage nocturne d'une ville, dans le tissu urbain, dans sa structure et ses usages et, *last but not least*, dans ce qu'on nomme l'espace public, en général ?
- Cette *lumière artificielle*, relevant d'une œuvre d'art, peut-elle être, doit-elle être et, surtout, est-elle effectivement *différente*, *singulière* et *spécifique* par rapport à toutes les autres lumières artificielles du soir et de la nuit auxquelles les usagers d'une ville sont exposés habituellement ?
- Ces œuvres de lumière (artificielle) sont-elles destinées à ne remplir que des *fonctions* de décoration, de distraction ou d'animation, ou peuvent-elles, au contraire, remplir une autre fonction ou plusieurs autres fonctions que les *œuvres d'art* sont capables et mieux à même de remplir plus spécifiquement ?

Avant de développer un quelconque élément de réponse à ces questions, je voudrais rappeler que, d'une façon générale, mon activité artistique et mes réflexions à son propos se développent à partir d'un *positionnement philosophique* qui se situe à la croisée d'une *triple posture* – « perceptualiste », réaliste et rationaliste – et dans une *triple perspective* – ontologique, logique et sémiotique.

De telles postures et perspectives sont non seulement possibles, en art, mais elles sont, selon moi, compatibles ou conciliables avec la pratique artistique… Ces postures et perspectives ne restreignent en rien la pratique artistique : en tout cas, en rien qui ne lui soit essentiel ! Le fait d'opter pour un minimum de réalisme et de rationalisme, à condition que ces derniers soient articulés avec une forme de « perceptualisme », présente un certain nombre d'avantages. Cela peut, par exemple, nous permettre de clarifier certaines questions, et cela, dans toutes sortes d'activités, que nous ayons affaire aux activités de la vie ordinaire, à celles de la science ou de la philosophie et, jusqu'à preuve du contraire, à l'activité artistique elle-même.

4. Léger, F., « Notes sur la vie plastique actuelle », dans *7 Arts*, nº 20, Bruxelles, 15 mars 1923, repris dans *Fonctions de la peinture*, Sylvie Forestier (dir.), Paris, Gallimard, coll. Folio essais, 1997, p. 65.

FIGURE 1
Michel Verjux, *Passage*, 1987, Gare RER et Écomusée, Saint-Quentin-en-Yvelines, France, exposition *Un artiste, un musée*, installation temporaire.

© Quentin Berthoux.

Bien qu'en matière d'art tout ne puisse pas être réduit à une affaire de perception, cette dernière n'en occupe pas moins une place privilégiée. Il est de toute façon impossible de nous passer d'elle dans l'appréhension d'une œuvre d'art, aussi « conceptuelle » soit-elle ! De la même manière, dans la vie de tous les jours, il est généralement tout aussi difficile de ne pas prendre en compte le rôle éminent que joue la perception, aussi bien dans notre contact et nos rapports d'*interdépendance* avec les *faits*, même les plus ordinaires, que dans l'expression de nos pensées, surtout lorsque ces dernières sont censées nous permettre d'établir une *relation* entre le langage et le monde réel. Comment ce que nous faisons et ce que nous pensons, et ce que nous disons, pourraient-ils ne pas être liés du tout à ce que nous percevons ?

En effet, comme le rappelle Jacques Bouveresse :

> La question de savoir comment le langage peut réussir à aller jusqu'au monde [est] condamnée à rester un mystère complet si nous la dissocions complètement de celle de savoir comment nous entrons *aussi* (mais c'est trop peu dire) en relation avec le monde dans la perception et dans l'action[5].

5. Bouveresse, J., *Langage, perception et réalité. Tome I, La perception et le jugement*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1995, p. 27.

Dans un tel cadre philosophique, il me semble qu'en ce qui concerne la question de savoir ce que sont les choses, en général, et les œuvres d'art, en particulier, nous ne devons plus raisonner à partir de la seule logique aristotélicienne ; nous devons penser et formuler nos énoncés, non plus en termes de relations entre sujet et prédicat, mais en termes de *relations entre objet et fonction*, à la manière notamment de Gottlob Frege (à la fin du XIX[e] siècle), c'est-à-dire à partir de la logique moderne (voir « Fonction et concept », 1891[6]).

Ainsi, au lieu de formuler des énoncés comme les suivants – « Ceci est de l'art » ou « Ceci est de la lumière » –, nous devrions considérer que, par exemple, l'œuvre d'art ou la lumière peuvent être vues comme des « objets » qui, lorsqu'une « fonction » leur a été reconnue, deviennent identifiables comme « variables » dotées d'un *usage* et donc d'une *valeur*, c'est-à-dire d'un *sens* ou d'une *signification*. (Que nous ayons affaire à des « arguments », quand la valeur de ces variables est une valeur de vérité, cela concerne d'abord le domaine de la logique. Tenons-nous-en, ici, en art, à des valeurs de sens ou de signification !) Ce qui implique qu'afin de connaître une telle valeur, un tel sens ou une telle signification, il nous faille tout d'abord comprendre et préciser *quelle est cette fonction – ou quelles sont ces fonctions*.

Dans un tel cadre philosophique, par ailleurs, les questions liées à la conception de ce que constituent un *signe* et, plus largement, un *langage* ou, encore, la *signification* peuvent trouver d'autres formulations intéressantes et fructueuses. Ainsi, celle de Charles Sanders Peirce (encore dans la seconde moitié du XIX[e] siècle – il est, au passage, le co-inventeur, avec Augustus De Morgan, du « calcul des relations », en logique moderne). Selon Peirce, un *signe* est quelque chose de complexe et de dynamique ; et c'est un *acte*, un « *processus sémiotique*[7] » qui entretient toutes sortes de *relations*, qui remplit toutes sortes de *fonctions*. Lorsque nous appréhendons un signe globalement, le processus (la « *semiosis* ») qu'il constitue met en relation trois termes : une *marque distinctive* (un « *representamen* »), une *référence* (un « *objet* ») et un *sens* (un « *interprétant* »). En tant que tel, un signe peut être vu soit sous l'angle de son *tone*, soit sous l'angle de son *token*, soit sous l'angle de son *type*. Et lorsque nous l'appréhendons sous l'angle du rapport à ce à quoi il réfère, il remplit soit une *fonction iconique*, soit une *fonction indicielle*, soit une *fonction symbolique*.

6. Frege, G., *Écrits logiques et philosophiques*, trad. franç. et introd. Claude Imbert, Paris, Seuil, 1971.

7. Peirce, C.S., *Écrits sur le signe*, rass., trad. et comm. Gérard Deledalle, Paris, Seuil, 1978 ; *Textes fondamentaux de sémiotique*, trad. et notes Berthe Fouchier-Axelen et Clara Foz, Paris, Méridiens Klincksieck, 1987 et *The Essential Peirce*, vol. 1 et 2, Bloomington et Indianapolis, Indiana University Press, 1992 et 1998.

Par ailleurs, toujours dans un tel cadre philosophique, la question de la *valeur cognitive* ou non de l'art peut être abordée assez directement. Ainsi, malgré les *différences*, les *singularités* et les *spécificités* de l'œuvre d'art par rapport à tout autre événement, objet ou signe, ne serait-ce que du point de vue de ce que nous pouvons saisir immédiatement lorsque nous sommes en relation avec cette œuvre d'art, l'art peut être considéré comme une forme de *connaissance*.

L'art peut en effet nous permettre, entre autres, d'être en « accointance », en contact direct, à la fois *a)* avec un ou plusieurs *objets* et *b)* avec *nous-même*, avec ce que nous avons conscience d'être, chacun d'entre nous, en tant que *sujet*. En présentant ainsi la question de l'*art comme connaissance*, nous pouvons, selon moi, nous inspirer de Bertrand Russell quand (au début du XX^{e} siècle), à propos de tout autre chose que d'art (certes), il propose, par exemple, en 1912, dans *Problèmes de philosophie*[8], et en 1917, dans *Mysticisme et logique*, cette distinction entre « connaissance par accointance et connaissance par description[9] ». Il me semble qu'il y a là une bonne base de départ pour réfléchir à une mise en relation d'interdépendance du « perceptualisme », du réalisme et du rationalisme.

Maintenant, si nous revenons à la question de la *signification*, un tel cadre philosophique nous permet aussi d'adopter une attitude comme celle de Ludwig Wittgenstein (dans la première moitié du XX^{e} siècle), quand il remarque que « si *nous* devions nommer quelque chose qui soit la vie du signe, nous devrions dire que c'est son *utilisation*[10] ». C'est de cette façon que beaucoup de problèmes de sens ou de signification, y compris en art, doivent en effet être abordés (différemment qu'ils ne l'ont été jusqu'ici, la plupart du temps) si nous voulons avoir la chance de nous y retrouver un tant soit peu. Cette autre façon consiste tout simplement à être le plus possible attentif aux *rôles*, *usages* et *fonctions* qui correspondent à nos *objets* d'investigation, voire aux *besoins* auxquels ils renvoient ou, dit à la manière de Wittgenstein, à observer nos « jeux de langage », « l'ensemble formé par le langage et les activités avec lesquelles il est entrelacé[11] » et la « forme de vie » avec laquelle ces « jeux de langage » s'articulent.

8. Russell, B., *Problèmes de philosophie* (1912), trad. franç. et introd. F. Rivenc, Paris, Payot, coll. Bibliothèque philosophique, 1989.

9. Russell, B., *Mysticisme et logique* (1917), trad. franç., prés. et notes dir. D. Vernant, Paris, Vrin, coll. Bibliothèque des textes philosophiques, 2007, p. 189.

10. Wittgenstein, L., *Le cahier bleu et le cahier brun*, préf. C. Imbert, trad. franç. M. Goldberg et J. Sackur, Paris, Gallimard, 1996, p. 40.

11. Wittgenstein, L., *Le cahier bleu et le cahier brun* (*ibid.*) et *Recherches philosophiques*, trad. franç. dir., avant-propos et app. crit. É. Rigal, Paris, Gallimard, 2004, § 7 (entre autres).

Tout ce que je viens de rappeler me permet de caractériser plus *spécifiquement* mon *positionnement artistique général* de la manière suivante : si nous considérons, ne serait-ce qu'à titre d'hypothèse, que l'*art* constitue une sorte de *langage*, alors nous pouvons bel et bien appliquer à notre raisonnement ce qui vient d'être dit du *fonctionnement des signes*, en général, de leur rapport à la *perception*, à la *réalité* et à la *raison* – et à la *connaissance*.

L'art ne semble en effet pas seulement constitué d'artefacts sans aucune signification ; au contraire, chacun de ces artefacts constitue un *signe*, quelque chose de délibérément créé – de *fait exprès* – par quelqu'un pour quelqu'un d'autre (ne serait-ce que potentiellement) ; et quelque chose qui peut tenir lieu d'autre chose (même si cela n'est ni obligatoire ni systématique). En tant que *processus de création de sens* ou, dit autrement, en tant qu'*activité sémiotique*, l'art peut bel et bien être appréhendé comme une sorte de langage. Et s'il est possible de comprendre son fonctionnement en suivant les suggestions, analyses et concepts (rappelés précédemment), il est aussi possible de nous inspirer d'autres grilles d'interprétation comme les suivantes, compatibles ou conciliables avec les précédentes, avec ma triple posture de départ – « perceptualiste », réaliste et rationaliste – et dans la triple perspective que je proposais aussi – ontologique, logique et sémiotique.

La conception de l'*art comme langage* a en effet entraîné des commentaires et des interprétations fort divers et fort stimulants, surtout au XX^e^ siècle, qui ont pu, tantôt, nous fourvoyer, tantôt, nous éclairer. Ainsi : l'idée de « *poïétique* » chez Paul Valéry, lorsque nous utilisons « le langage [comme] à la fois la substance et le moyen[12] » ; celle de « *fonction poétique*[13] » (lorsqu'elle est la fonction principale parmi le « faisceau de fonctions » interdépendantes que remplit le langage) chez Roman Jakobson ; ou celle de Ludwig Wittgenstein selon laquelle « le tableau me dit lui-même [*Das Bild sagt mir sich selbst*][14] ». Ou encore, par exemple, pour reprendre les expressions de Wittgenstein, le rôle primordial des « réactions instinctives », en art, qui demeurent fort déterminantes dans les « jeux de langage » mis en place et inventés par nous, et toujours entrelacés à une « forme de vie » particulière qu'il nous reste à reconstituer et à prendre en compte.

Et, toujours en nous fiant à la logique moderne, puisque cette dernière nous permet de raisonner en termes de *relations entre objet et fonction*, et non plus seulement de relations entre sujet et prédicat, si nous retenons la *fonction poétique* comme la principale fonction de l'œuvre d'art (ce qui, bien entendu,

12. Valéry, P., *Introduction à la poétique,* Paris, Gallimard, 1938.

13. Jakobson, R., *Essai de linguistique générale, 1. Les fondations du langage*, trad. franç. et préf. N. Ruwet, Paris, Minuit, 1963.

14. Wittgenstein, L., *Recherches philosophiques*, *op. cit.*, § 523.

n'exclut pas les autres fonctions, mais nous fait seulement prendre conscience de leur moindre importance, en art), nous avons la possibilité de circonscrire ce qui serait la *fonction de la variable « œuvre d'art »*. Que cette dernière soit principalement constituée de lumière ou d'autre chose, du reste, cela ne change rien. Nous avons la possibilité de prendre la mesure de la valeur de cette même œuvre d'art : une *valeur* principalement *poétique*.

D'où la question suivante : Quel rapport cette valeur poétique de l'œuvre d'art entretient-elle avec sa *différenciation*, sa *singularisation* et sa *spécification* ?

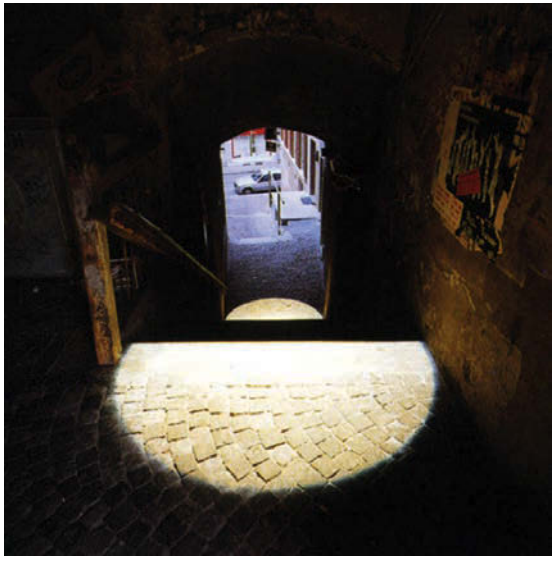
Une fois mon *positionnement artistique général* caractérisé de cette manière, voici, maintenant, comment un certain nombre d'*assertions générales* peuvent être formulées à propos de ma *proposition artistique personnelle (mon projet de création)*. Voici comment, avec chacune de mes œuvres de lumière, avec chaque forme que ces éclairages peuvent prendre, ma *manière de répondre à ce genre d'interrogation* (de formuler ma proposition personnelle générale, mon projet de création) peut renvoyer à la triple posture – « perceptualiste », réaliste et rationaliste – et à la triple perspective – ontologique, logique et sémiotique –, toutes deux rappelées précédemment.

La formulation que je propose est celle-ci : Si, d'un côté, nous tirons certaines conséquences du fait que nous sommes passés, dans les années 1960, en ce qui concerne la peinture, du cadre d'intervention conventionnel et limité de la toile (pour les tableaux) ou du mur (pour les fresques) à un cadre plus ouvert, celui de l'espace réel tridimensionnel – ceci étant transposable en ce qui concerne la sculpture –, et si nous raisonnons, à l'instar de ce qu'a pu nous apporter la logique moderne (de la fin du XIX^{e} siècle et du début du XX^{e} siècle), en termes de fonctions (ou de concepts) et d'objets (ou d'arguments), alors ce n'est pas une transposition formelle qu'il nous faut faire, mais une transposition fonctionnelle (grammaticale ou conceptuelle). Et ce n'est donc pas forcément des couleurs ou des formes (et donc, encore moins des images) qu'il faut d'abord chercher à produire, à répandre et à distribuer dans cet espace réel (comme nouveau cadre d'intervention élargi), mais un matériau qui s'avère véritablement nécessaire dans l'usage que fait le regard de l'espace qui l'environne : la lumière, par exemple ou, plus exactement, l'agent physique que constitue la lumière – ou, pour être plus précis, encore : l'éclairage, c'est-à-dire « l'ensemble des moyens qui permettent à l'homme de doter son environnement des conditions de luminosité qu'il estime nécessaires à son activité ou son agrément[15] ». Et ceci, que cet éclairage – assumé et revendiqué comme un acte artistique – soit accompli et diffusé (dans l'espace privé ou dans l'espace public, dans l'architecture intérieure ou en plein air).

15. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Éclairage>, consulté le 18 décembre 2017.

Si, d'un autre côté, nous considérons que l'œuvre d'art relève d'un langage de l'art, alors, en tant que signe, cette œuvre prend tout son sens dans ce langage, tout comme dans son histoire et sa géographie ; elle doit aussi un minimum affirmer sa différence, sa singularité et sa spécificité par rapport à toute autre sorte de signes et toute autre sorte de langage ou d'activité, en général, avec lesquelles elle peut être amenée à coexister et à communiquer. À cette fin, nous pouvons aussi tout à fait utiliser cet agent physique que constitue la lumière ou, plus précisément, cet ensemble des moyens physiques que constitue l'éclairage – la lumière ou l'éclairage qui, abordés à partir d'une posture « perceptualiste », réaliste ou rationnelle, et dans des perspectives aussi bien ontologique, logique que sémiotique, s'avèrent non seulement attractifs et satisfaisants, mais assez féconds. Et, en même temps, toujours en tant que signe, fusse-t-il un signe de lumière ou un éclairage signifiant, d'un point de vue minimal, une telle œuvre peut être donnée à voir comme un simple indice, un index ou un signal, tout d'abord, plutôt que comme un signe iconique (une image ou une simple représentation ressemblante) ou encore un symbole (un signe conventionnel). Enfin, si tel est le cas, dans chaque situation, il faut, dans ces conditions, répondre plus précisément aux questions suivantes : où cet indice (cet index ou ce signal) peut-il être introduit ; comment et de quoi peut-il être un indice (un index ou un signal) ?

FIGURE 2
Michel Verjux, *Passage (commémoration discrète à l'ici : maintenant et auparavant)*, 1991, exposition *Tabula rasa, le monument. 25 artistes dans l'espace urbain*, Bienne, Suisse, installation temporaire.



© Elisabeth Zahnd.

Quid, maintenant, des « lumières de la ville », et plus particulièrement des « lumières » que l'« activité artistique » pourrait offrir à la vie urbaine, aujourd'hui ?

Reprenons nos questions de départ !

Quel genre d'*œuvre,* dont l'un des principaux matériaux est la *lumière* – cet agent physique nécessaire à la perception –, un artiste contemporain peut-il proposer dans le paysage nocturne d'une ville, dans le tissu urbain, dans sa structure et ses usages et, *last but not least*, dans ce qu'on nomme l'espace public, en général ?

Cette *lumière artificielle*, relevant d'une œuvre d'art, peut-elle être, doit-elle être et, surtout, est-elle effectivement *différente*, *singulière* et *spécifique* par rapport à toutes les autres lumières artificielles du soir et de la nuit auxquelles les usagers d'une ville ont affaire habituellement ?

Ces œuvres de lumière (artificielle) sont-elles destinées à ne remplir que des *fonctions* de décoration, de distraction ou d'animation ou peuvent-elles, au contraire, remplir une ou plusieurs autres fonctions que les *œuvres d'art* sont capables et mieux à même de remplir plus spécifiquement ?

Pour un artiste, comme moi, qui travaille selon une « optique visuo-spatiale », et pour qui l'expérience de l'œuvre s'accomplit tout à la fois *in sensu*, *in vivo*, *in situ*, mais aussi *in conceptu*, il faut prendre en considération le plus grand nombre d'éléments, de facteurs et de paramètres, dès lors que l'intervention se situe dans tel ou tel cadre, contexte ou environnement. Et, dans un premier temps, rassembler, poser ces éléments, facteurs et paramètres sur la table, les envisager sur un même pied d'égalité, comme s'ils pouvaient tous avoir leur importance dans les décisions à prendre afin de concevoir tel ou tel « éclairage », de créer telle ou telle œuvre.

Cela constitue une *méthode*, certes pas nouvelle, et même ancestrale, mais qui a souvent fait ses preuves. Il n'y a qu'à ouvrir *De Architectura. Les dix livres d'architecture* de Vitruve (le célèbre architecte romain du I^er^ siècle avant Jésus-Christ) pour se rendre compte de l'éventail des questions abordées dans la table des matières, des éléments, facteurs et paramètres rassemblés.

Relisons, par exemple, « les préceptes nécessaires pour atteindre à la perfection de l'architecture[16] ».

Le traité de Vitruve, fort célèbre, et très synthétique, traduit dans la langue classique de Claude Perrault, est, du reste, encore parfaitement lisible (cela fait du bien, de nos jours). Et, pour reprendre mes propres mots, les

16. Vitruvii Pollionis, M., *De Architectura* – Vitruve, *Les dix livres d'Architecture*, trad. franç. C. Perrault, rev. M. Nisard, Paris, Errance, 2005, p. 7.

éléments, facteurs et paramètres qui sont posés sur la table et ainsi offerts à la discussion recoupent certains de ceux qui nous concernent, encore aujourd'hui. Nous pouvons nous rendre compte, par exemple, que parmi tous les sujets explorés figurent ceux qui ont trait à la *lumière*, même si cela se fait d'une façon relativement succincte. Ainsi, dans le Livre second, Vitruve évoque, dans le chapitre I, le rôle du feu comme chaleur et lumière artificielle : « Le feu donna aux hommes l'occasion de s'assembler, de faire société les uns avec les autres, et d'habiter en un même lieu[17]. »

Ainsi, dans le Livre neuvième, il évoque, dans les chapitres I et II (ou IV) et III (ou V), le rôle de la lumière naturelle, les apports des « rayons du soleil », « de la lumière croissante et décroissante de la lune », et « du cours du soleil […], comment il augmente et diminue la longueur des jours et des heures »[18].

Maintenant, venons-en aux *fonctions* que pourraient remplir les « lumières de la ville ».

Si les fonctions de *décoration*, de *distraction* ou d'*animation* ne sont pas celles que nous voulons privilégier, alors allons-y franchement ! Et, depuis Vitruve, faisons un grand bond dans le temps et écoutons ce qu'affirme un architecte moderne comme Adolf Loos : « L'ornement est un gaspillage de travail et par conséquent une atteinte à la santé[19]. »

Quand Loos dit cela, il y a à peine plus d'un siècle, il est, à cette époque, l'un des orateurs les plus clairs et les plus directs, dans la formulation de ce genre d'attitude. Jusqu'où pouvons-nous néanmoins le suivre ? Si ce que Loos dit concerne non seulement la décoration, mais encore la distraction ou l'animation, cela est à mes yeux fort tentant. Surtout lorsque l'on constate à quel niveau sont descendues les productions de l'art dominant d'aujourd'hui. Écoutons-le encore : « L'absence d'ornement a élevé les arts à une hauteur jusqu'alors insoupçonnée. […] L'absence d'ornement est un indice de force spirituelle[20]. »

Avec une absence ou non de décoration, de distraction ou d'animation, *quelle(s) fonction(s) importante(s)* peut bien de toute manière remplir une *œuvre d'art* dans l'architecture et, qui plus est, dans le tissu urbain, dans l'espace de tout un chacun, c'est-à-dire, pour reprendre les mots de Balzac, autant

17. *Ibid.*, p. 23.
18. *Ibid.*, p. 124, 127-128.
19. Loos, A., *Paroles dans le vide*, suivi de *Malgré tout*, trad. franç. C. Heim, Paris, Ivrea, 1994, p. 203.
20. *Ibid.*, p. 206-207.

dans les « monuments publics » que dans les « reliques domestiques »[21] ? Car les œuvres d'art, comme tout ce que nous faisons, produisons et créons, renvoient à une *façon* selon laquelle cela est fait, produit et créé et aux *relations* qu'elles entretiennent les unes avec les autres, à leurs *rôles*, leurs *usages*, leurs *fonctions*.

Un écrivain comme Honoré de Balzac le dit déjà clairement :

> Les événements de la vie humaine, soit publique, soit privée, sont si intimement liés à l'architecture, que la plupart des observateurs peuvent reconstruire les nations ou les individus dans toute la vérité de leurs habitudes, d'après les restes de leurs monuments publics ou par l'examen de leurs reliques domestiques[22].

Comment pourrions-nous nous soustraire à ce genre d'observation ? Les œuvres d'art ne remplissent-elles pas leur fonction principale, aussi poétique soit-elle, dans le cadre de « reliques domestiques » ou de « monuments publics », ou d'« objets » assimilables à ceux-ci ?

Si, dès le début de mon propos, j'ai souligné l'importance des *rôles*, *usages* et *fonctions* qui renvoient aux *objets* de notre investigation, ou des *besoins* auxquels ils répondent, c'est en grande partie pour tenter de voir quelle réaction pourrait être la meilleure face aux productions artistiques « actuelles » dominantes, qui me paraissent manquer d'exigence et de nécessité, voire d'« universalité » (j'utilise ce terme délibérément, même s'il est de moins en moins usité, dans le champ de l'art).

Trop souvent, ce sont de mauvaises raisons, ou bien des raisons insuffisantes, qui, du reste, comme dans la plupart des autres champs d'activités, motivent les agents du champ de l'art. Mais quelles peuvent bien être ces raisons ? On pourrait répondre en reprenant, ici, ce que remarque Bertrand Russell, d'un point de vue plus général et plus grave (à la veille de la Seconde Guerre mondiale, au siècle dernier) : « De tous les désirs infinis de l'homme, les principaux sont les désirs de pouvoir et de gloire[23]. »

Ces désirs de pouvoir et de gloire entraînent immanquablement, dans la pratique, l'acquisition de moyens « techniques » : un besoin d'argent assez considérable et, donc, un besoin de reconnaissance rapide et de relations socioprofessionnelles « porteuses » assez nombreuses, mais pas forcément fécondes, pertinentes ou critiques, des points de vue proprement artistique et

21. Balzac, H. de, *La recherche de l'absolu* suivi de *La messe de l'athée*, préf. R. Abellio, éd. S. de Sacy, Paris, Gallimard, coll. Folio, 1976, p. 21.

22. *Ibid*.

23. Russell, B., *Le pouvoir* (1937), trad. franç. M. Parmentier, Québec, Presses de l'Université Laval, et Paris, Syllepse, 2003, p. 3.

intellectuel, bien qu'efficaces, d'un point de vue promotionnel. Car, bien entendu, c'est la volonté d'y « arriver » coûte que coûte, peu importe les moyens utilisés, qui supplante tout le reste ! Bref, devant un tel constat, que faire pour qui ne veut pas collaborer à cette médiocrité ambiante... ?

Si, comme le relève encore Russell, notre tâche est de :

> Donner un sens de la valeur de choses autres que la domination, d'aider à créer des citoyens avisés dans une société libre et, en combinant le sens de la citoyenneté avec la liberté de la créativité individuelle, de permettre aux êtres humains de donner à l'existence cette splendeur dont quelques-uns nous ont montré l'exemple[24].

Mais revenons, pour l'instant, à l'architecture, à l'urbanisme et à l'art dans la ville.

Prenons, par exemple, le livre de Bruno Zevi, *Apprendre à voir l'architecture* (un livre lui aussi fort célèbre et très synthétique, et qui demeure, pour moi, une très belle introduction à ce domaine) ; qu'y trouvons-nous qui puisse nous intéresser, ici, du point de vue qui est le nôtre ? Des remarques comme celle-ci, sans doute : « L'expérience spatiale propre à l'architecture se prolonge dans la ville, dans les rues, dans les places, dans les ruelles et dans les parcs, dans les stades et dans les jardins, partout où l'œuvre de l'homme a limité des "vides", c'est-à-dire des "espaces clos"[25]. »

Voici ce que rappelle Zevi. Et cela est très important pour nous. Car c'est effectivement, sans aucun doute, en ayant conscience de ces « vides », de ces « espaces clos » et, j'ajouterai, de ces « passages » entre tel ou tel point, telle ou telle ligne ou tel ou tel plan, tel ou tel *endroit* du tissu architectural et urbain que certaines *œuvres d'art*, à commencer par les miennes, vont pouvoir être introduites et remplir ainsi leurs *fonctions* les plus *spécifiques*, en affirmant leur *différence* et leur *singularité*. Et, comme le précise Zevi, nous devons aussi avoir conscience d'autre chose, à savoir que : « Chaque édifice collabore à la création de deux espaces : l'espace interne, défini complètement par l'édifice lui-même, et l'espace externe, ou espace urbanistique, enfermé entre cet édifice et les édifices voisins[26]. »

Il nous faut vraiment, en effet, avoir à l'esprit l'existence de ces deux types d'espace, l'un interne et l'autre externe, ce dernier n'étant, selon Zevi, pas moins fermé que le premier. C'est bien le cas, un cas même accentué quand nous réfléchissons aux « lumières de la ville », à l'éclairement de l'espace urbain,

24. Russell, B., *Le pouvoir*, *op.cit.*, p. 228.

25. Zevi, B., *Apprendre à voir l'architecture*, trad. franç. L. Trichaud, Paris, Minuit, 1959, p. 16.

26. *Ibid.*, p. 16.

les lumières par rapport auxquelles nous ne pouvons être insensibles au rôle de l'alternance jour/nuit tout comme à celui de l'alternance des saisons. D'où le rappel que je faisais de Vitruve, précédemment, pour qui, semble-t-il, ces questions d'ouverture et de fermeture, et celles d'alternance diurne et nocturne et, par ailleurs, saisonnière, ne devaient pas être étrangères à une réflexion sur l'architecture et ne doivent pas non plus l'être, pour nous, ici, dans notre interrogation sur la ville, l'espace public – et l'insertion d'œuvres d'art dans un tel contexte.

Certes, il y a beaucoup d'autres éléments, facteurs et paramètres à considérer et à évaluer avant de créer quoi que ce soit d'autre que ce qui est déjà là, à savoir l'architecture urbaine et l'espace public, pour ce qui nous concerne ici. Comme le remarque encore Zevi :

> Affirmer […] que l'espace interne est l'essence de l'architecture ne veut pas dire que la valeur d'une œuvre architecturale n'existe qu'en fonction de sa valeur spatiale. Toute construction est caractérisée par un ensemble de valeurs : économiques, sociales, techniques, fonctionnelles, spatiales, décoratives[27].

Nous aussi, artistes, il nous faut prendre en compte tout cela, bien que nous devions focaliser sur les fonctions les plus spécifiques de l'œuvre d'art. Et nous pourrions d'ailleurs tout à fait conclure comme lui et ajouter :

> Que l'espace, le vide, soit le protagoniste de l'architecture, n'est-ce pas, du reste, naturel ? L'architecture n'est pas seulement un art, pas seulement l'image des heures passées, vécues par nous et par les autres : c'est d'abord et surtout le cadre, la scène où se déroule notre vie[28].

FIGURE 3
Michel Verjux, *Light Connection*, 1997, exposition personnelle, Albright-Knox Art Gallery, Buffalo, États-Unis, installation temporaire.

© Patty Wallace.

27. Zevi, B., *ibid.*, p. 17.
28. *Ibid.*

À partir de là, *quid* (à nouveau) des « lumières de la ville », de ces « lumières » que notre « activité artistique » pourrait offrir, aujourd'hui, à l'architecture urbaine, au « cadre, [à] la scène où se déroule notre vie[29] » ? *Quid* de ces « lumières », quand elles sont assumées et revendiquées comme œuvres d'art ?

Dans une publication qui remonte à une dizaine d'années intitulée *Maîtrise d'œuvre urbaine. La théorie voilée*, Alain Charre énonçait cette affirmation : « Il n'y a pas de ville sans art[30]. »

Ce constat est juste, mais c'est un constat plus global qu'il nous faut faire ici. Il semble encore plus évident d'énoncer l'affirmation suivante : « Il n'y a pas de ville sans lumière. »

Mais voilà ! Il nous faut bien, malgré tout, reconnaître que, la plupart du temps, les « lumières de la ville » n'ont pas grand-chose à voir avec une quelconque forme d'art…

Est-ce parce je reste trop attaché, de ce point de vue, naïvement ou idéalement, à une conception de la création artistique assez « classique », une conception qui a permis la réalisation de tant de chefs-d'œuvre pour lesquels comptent aussi bien l'œuvre elle-même que le site de celle-ci, l'espace investi par elle et tout ce qui y est transmis, anthropologiquement, par son intermédiaire ?

Comme l'affirme Henri Focillon, il faut bien en tout cas observer comment se répartissent les tâches :

> L'espace est le lieu de l'œuvre d'art, mais il ne suffit pas de dire qu'elle y prend place, elle le traite selon ses besoins, elle le définit, et même elle le crée tel qu'il lui est nécessaire. L'espace où se meut la vie est une donnée à laquelle elle se soumet, l'espace de l'art est matière plastique et changeante[31].

Focillon ajoute plus précisément que :

> La forme n'est pas indifféremment architecture, sculpture ou peinture. Quels que soient les échanges entre les techniques, quelque décisive que soit l'autorité de l'une d'elles sur les autres, la forme est d'abord qualifiée par le domaine spécial où elle s'exerce, et non par un vœu de l'entendement ; de même, l'espace qu'elle exige et qu'elle se compose[32].

29. *Ibid.*

30. Charre, A., *Maîtrise d'œuvre urbaine. La théorie voilée*, Liège, Mardaga, 2003.

31. Focillon, H., *Vie des formes*, suivi de *Éloge de la main*, Paris, Presses universitaires de France, 1943, p. 26.

32. *Ibid.*, p. 26-27.

Quelles leçons tirer de telles affirmations, encore aujourd'hui, à propos de notre problématique sur l'*art* et la *lumière* dans la ville, à propos des *fonctions les plus spécifiques* que l'un et l'autre peuvent remplir, puis des *formes* et des *significations* qui peuvent être produites ?

J'ai dû, en tant qu'artiste, à plusieurs reprises depuis les années 1990, affronter personnellement la question de l'art et de la ville, dans mon travail artistique, lors d'interventions temporaires ou pour des commandes permanentes. D'un point de vue théorique, j'ai aussi été amené à l'aborder. En 2005, à l'occasion de la 23e session des Ateliers internationaux de maîtrise d'œuvre urbaine, basée à l'École nationale supérieure des beaux-arts de Paris-Cergy – une session de réflexion consacrée à la question suivante : *Aménagement et identité d'un territoire métropolitain de haute compétitivité scientifique*, je m'étais, par exemple, posé les questions suivantes : « Mais où est donc l'art dans la ville ? Et quand il y en a, de quel art s'agit-il ? »

D'une manière similaire, mais sous un angle plus particulier, en ce qui nous concerne ici, dans ce colloque à l'UQAM, à Montréal, voici notre point d'interrogation principal. Si nous pouvons aussi affirmer qu'il n'y a *pas de ville sans art* et *pas de ville sans lumière*, nous devons, du même coup, nous poser ces questions : « Mais où est la lumière dans la ville ? Et quand il y en a, de quelle lumière s'agit-il ? »

Certes, lorsque nous nous interrogeons, d'une façon encore plus particulière, sur le fait de savoir *quel genre de lumière un artiste contemporain peut proposer* dans un tissu urbain qui n'en a pas forcément besoin, l'une des réponses les plus pertinentes, du moins en apparence, qui vient à l'esprit de beaucoup d'entre nous, revient à peu près à la formulation suivante : « *Une lumière différente, singulière et spécifique.* »

Mais si cette formulation comporte quelque chose de fort juste, alors quelles peuvent bien être cette *différence*, cette *singularité*, cette *spécificité* ? Et comment peut-elle permettre à l'œuvre de remplir sa fonction principale : la *fonction poétique* ?

Dans son livre, Charre a très bien présenté le problème général de la *présence de l'art dans la ville*. Et le problème soulevé est de taille ! Il est, de plus, crucial. Car il est à la croisée de la vie ordinaire, des pratiques quotidiennes, des différents usages de la ville par chacun et des représentations, valeurs et symboles qu'une culture est prête à accepter, à assumer un tant soit peu et, peut-être même parfois, à revendiquer, donc à la croisée d'une multitude de choses parfois complémentaires, parfois contradictoires, souvent simplement collées les unes aux autres, dans une coexistence plus ou moins pacifique.

Mais nous pouvons malgré tout nous retrouver dans une certaine expectative quant à la réponse qu'apporte Charre, ici, à la question (certes difficile mais fondamentale) qu'il se pose : « La relation entre l'art et la ville n'est-elle pas l'expression d'une interrogation plus lancinante et plus profonde, celle de la fusion possible entre l'art et la vie[33] ? »

Une réponse positive, même si elle paraît plus que souhaitable, est en tout cas, selon moi, loin d'être évidente, du moins dans l'état actuel de nos sociétés. Il nous faut certes travailler dans ce sens, mais rien ne nous oblige à avoir la naïveté de croire qu'une telle fusion attendue par certains (dont Charre, semble-t-il) soit possible.

Les propositions diverses (qui peuvent tout à fait constituer d'éventuelles nouvelles questions) que l'art peut formuler en retour aux questions posées par l'urbanisme et l'environnement urbain relèvent en effet plus d'un pari extrêmement risqué que d'un simple investissement assuré – c'est d'ailleurs ce qui constitue en grande partie la motivation à réfléchir à ce genre de problème. Et, du reste, comme le fait encore remarquer Charre :

> L'espace intellectuel qui se tient entre l'œuvre d'art et l'œuvre urbaine, l'art de l'artiste et l'art de l'urbaniste, est la cheville ouvrière de la dimension culturelle de l'entreprise. Bien loin de l'art monumental, l'art est probablement en mesure de participer à une intelligence de la ville par des détours et des raccourcis que les pratiques spécialisées, donc divisées, ne s'autorisent pas.

Mais quels peuvent bien être ces *détours* et *raccourcis* ? Comment nous faut-il imaginer de telles œuvres d'art, détours ou raccourcis, dès lors qu'elles sont confrontées aux activités quotidiennes d'une ville, aux contraintes de l'urbanisme et à la puissance de l'environnement urbain qui ont tendance à tout niveler, à tout écraser ?

Afin qu'elles soient véritablement vues comme détours ou raccourcis, je pense personnellement qu'il est tout d'abord préférable de préciser de quoi les œuvres peuvent être détours ou raccourcis. Si elles sont détours ou raccourcis de quelque chose, nous devons alors ensuite, selon moi, décider quel est ce « quelque chose ». Ainsi, et seulement à ce moment-là, pourrons-nous envisager comment nous allons permettre aux différents usagers de tel ou tel tissu urbain de comprendre quels rôles nous faisons jouer à ces détours ou raccourcis.

Ces détours et raccourcis ne peuvent-ils pas plus ou moins correspondre, ne serait-ce que partiellement et temporairement, à ce que Zevi appelle des « vides » ou des « espaces clos » ou à ce que j'appelle des « passages » ?

33. Charre, A., *op. cit.*, p. 23.

Ne peuvent-ils pas plus ou moins être constitués par ces *endroits* potentiellement « vacants », « libres » ou en tout cas « disponibles » pour l'insertion d'œuvres d'art ?

Mais, dans cette éventualité, pouvons-nous véritablement parler de « fusion entre l'art et la vie » ?

Quoi qu'il en soit, il paraît impossible de ne pas avoir une conscience aiguë des problèmes de visée, de cadrage et de focalisation en ce qui concerne de telles œuvres dans un tel contexte. Que celles-ci soient des détours ou des raccourcis, qu'elles occupent des endroits vacants ou des passages ou d'autres encore, peu importe : il nous faut répondre à un certain nombre de questions, comme les suivantes.

L'orientation

Ces œuvres ne doivent-elles pas être orientées de façon adéquate dans l'espace géographique, dans le tissu, le terrain ou le paysage urbains dans lesquels elles se trouvent insérées : c'est-à-dire aussi bien dans le sol et le sous-sol que dans ce qui est bâti, érigé au-dessus du sol, aussi bien dans ce qui apparaît immédiatement devant nous que dans ce qui apparaît à l'horizon, aussi bien sur terre que dans le ciel ?

L'échelle et le cadrage

Ces œuvres ne doivent-elles pas, selon le site dans lequel elles s'insèrent, être à l'échelle de ce dernier et en relation avec les formes et les fonctions mêmes de ce site (qui le structurent) et trouver, dans ce cadre et l'usage qui est fait de ce site, leur bon cadrage et leur juste proportion ?

La focalisation

Ces œuvres ne doivent-elles pas se détacher, se découper, se distinguer suffisamment de leur environnement en offrant un certain degré de netteté et, surtout, de différenciation ? N'est-ce pas à ce prix qu'elles peuvent affirmer leur singularisation et leur spécification ?

C'est en termes *formels* et *fonctionnels* qu'ici nous parlons d'orientation, d'échelle, de cadrage, de focalisation. Pour discerner en quoi ces œuvres peuvent constituer des *détours* ou des *raccourcis poétiques*, et proprement *artistiques*, il nous faut aussi formuler ces questions en termes de *fond* et de *fonction*. Car *fond, forme* et *fonction*, les « trois F » (comme je le dis parfois), sont

indissociables, ainsi que je l'ai rappelé dès le début de mon intervention, en précisant ma *triple posture* – « perceptualiste », réaliste et rationaliste – et la *triple perspective* – ontologique, logique et sémiotique – depuis laquelle je perçois, agis et pense l'art, la vie et le monde en général.

Que voulons-nous *dire* avec ces œuvres dans la ville ?

« Urbain, trop urbain ! » Tel est souvent le *sentiment* qui nous est procuré devant beaucoup d'œuvres d'art installées çà et là dans la ville et qui ne se distinguent pas véritablement des autres signes urbains… Y compris celles faites de lumière ! Au lieu de « ralentir la machine », nous avons plutôt l'*impression*, avec certaines œuvres d'art, même celles installées dans l'espace public, qu'elles sont un carburant de compensation, voire une caution, au fonctionnement frénétique d'une machine qui tourne sans trop savoir pourquoi elle tourne…

FIGURE 4
Michel Verjux, *Ouverture (au travers de la baie vitrée, de l'intérieur à l'extérieur)*, 2004, exposition *Stadtlicht Lichtkunst*, Wilhelm Lehmbruck Museum, Duisburg, Allemagne, installation temporaire.

© Gerhard Auer.

Ce n'est pas par pur jeu intellectuel que je paraphrase ici le fameux « Humain, trop humain ! » de Friedrich Nietzsche, mais simplement parce que quelques-unes de ses remarques sont assez parlantes, faisant en tout cas écho à mes propres réflexions. Bien qu'un tel auteur puisse difficilement être

évoqué par rapport à la triple posture et à la triple perspective que je revendique, je partage néanmoins certaines vues avec lui, notamment celles que j'entends défendre ici.

Ainsi, lorsque je dois intervenir en tant qu'artiste dans l'espace urbain, j'ai souvent l'impression d'être happé par une machine à répondre mécaniquement (ou presque) à des problèmes urbains, trop urbains… Et puis, j'ai surtout l'impression de ne pas avoir suffisamment le temps de mâcher et remâcher les problèmes posés, de les ressasser, de faire des pauses, de respirer, d'y revenir et de pouvoir les digérer… J'ai le sentiment d'avoir à jouer le *rôle d'un homme d'action* (dans le sens le plus limité, le plus restreint, que peut évoquer cette expression) – et non pas celui d'un *homme de réflexion et de création*. Je me sens obligé de jouer le rôle d'un être humain mis dans l'incapacité, en quelque sorte, d'avoir le temps de ressentir quoi que ce soit, de créer et de réfléchir un tant soit peu, car sommé de réagir, d'agir tout de suite, ou quasiment, de faire au plus vite, de trouver des solutions avant d'avoir même été capable de comprendre les points sensibles, les enjeux et les problèmes de la situation rencontrée !

Bien sûr, il n'est pas question pour moi de rejeter toute forme d'action – loin de là ! Car, en définitive, comment séparer toutes ces choses humaines, éminemment humaines que sont, bien entendu, nos actions, à commencer par les plus ordinaires, mais aussi nos sensations, nos perceptions, nos sentiments et nos pensées, nos concepts, nos interprétations ? Et surtout, comment ne pas chercher à les traiter les unes et les autres avec suffisamment d'égards ? Quel dommage en tout cas d'être obligé de privilégier trop vite l'action ! Mais comment éviter d'être trop expéditif ? Et, parmi toutes ces choses humaines, lesquelles privilégier, selon l'occasion, la situation et la visée de ce que nous avons à percevoir, à faire ou à penser ?

Car, pour le dire autrement, comme le regrette encore Nietzsche lorsqu'il parle des « choses humaines, trop humaines » : « Les hommes d'action roulent comme roule la pierre, conformément à l'absurdité de la mécanique[34]. »

Voilà en effet leur véritable défaut. Certes, l'action et la mécanique sont des choses qui existent bel et bien et qui constituent même des facteurs et des composantes nécessaires aux êtres humains. Mais ces derniers doivent-ils pour autant rouler comme des pierres qui tournent aveuglément, sans qu'une visée à moyen ou long terme puisse leur être attribuée ? Ne pouvons-nous pas, au contraire, faire jouer aux pierres toutes sortes d'autres rôles que ceux d'une simple action pratique ou mécanique ? Comme beaucoup d'autres artistes ou intellectuels, je n'arrête pas de poser ce genre de questions, au sein du champ

34. Nietzsche, *op. cit.*, p. 214.

de l'art dans lequel j'évolue. L'un des problèmes restant de savoir jusqu'à quel point ces questions sont non seulement comprises, mais capables d'influencer nos comportements effectifs. Car, en face, la concurrence est rude.

Comme Nietzsche le rappelle plus loin : « À aucune époque, les hommes d'action, c'est-à-dire les agités, n'ont été plus estimés[35]. »

Quand on pense qu'il écrivait cela il y a presque un siècle et demi et que la situation n'a pas beaucoup changé ou, plutôt, qu'elle n'a même fait qu'empirer, qu'évoluer dans le même sens avec un accroissement sensible du degré d'agitation générale : que reste-t-il vraiment comme marge de réaction possible si nous voulons que cette réaction soit tout à la fois sensible, créative et réfléchie ?

Voici ce que propose le philosophe allemand, à son époque : « L'une des corrections nécessaires qu'il faut entreprendre d'apporter au caractère de l'humanité sera donc d'en fortifier dans une large mesure l'élément contemplatif[36]. »

C'est une réaction à laquelle nous pouvons tout à fait, et assez facilement, nous laisser aller. Mais mon désir, mon besoin et ma volonté d'agir et de connaître font que, personnellement, je préfère finalement chercher un équilibre entre contemplation, action et connaissance, ou quelque chose qui s'en rapproche… À la perception que nous pouvons avoir des événements, des choses et des environnements auxquels nous nous trouvons confrontés, et à la vie, à l'expérience ou à la pratique qui peuvent leur être liés, s'ajoute forcément, en tant qu'être humain doté du cerveau que l'évolution lui a permis d'avoir : *la pensée*.

Nous *ressentons*, nous *agissons* et nous *pensons* dans le même temps. Merci, une fois de plus, au passage, à Charles S. Peirce, qui a lutté inlassablement pour que nous prenions en compte ces trois modes d'appréhension du réel, nous montrant par là même que son « pragmaticisme », comme il l'avait nommé, s'avérait être fort différent et beaucoup plus subtil que les différentes formes d'empirisme ou de « pragmatisme » qui le précédaient ou allaient le suivre !

Non seulement il est difficile de dissocier en nous ces trois modes d'appréhension du réel, mais, mieux encore, ils interviennent en général dans une relation d'interdépendance assez étroite. Nous oublions trop souvent ce fait lorsque nous réfléchissons à un problème quelconque, à commencer par ceux posés par l'activité artistique.

35. *Ibid.*, § 285, p. 215.

36. *Ibid.*

Accorder le primat à l'un ou l'autre de ces facteurs – la *perception*, l'*action* ou la *pensée* – peut être parfois une source d'égarement, voire d'erreur. Mais, en matière d'art, laisser la perception ou l'action prendre le dessus sur la pensée est plus qu'une source d'égarement ou d'erreur : c'est de l'aveuglement et de la bêtise.

Nous devrions, par conséquent, plus souvent que nous ne le faisons, redorer un peu plus le *blason de la pensée*, de nos jours. En art comme ailleurs, du reste ! Un vieux combat, toujours nécessaire à l'heure actuelle où, dans de nombreux champs d'activité de la société, et pas uniquement dans le champ de l'art contemporain, dominent des formes de sensiblerie épidermique, de narcissisme exagéré, de subjectivisme forcené ou d'individualisme naïf qui, aussi bien les unes que les autres, ne supportent pas la moindre discussion critique et sont, d'un point de vue anthropologique (qui nous fait voir les choses humaines sur la longue durée et à l'échelle de notre planète), vaines et stériles, voire nocives…

Un vieux combat. Contre l'une des « maladies » de notre société dont nous connaissons l'une des origines : le pragmatisme lui-même lorsqu'il est simplifié et prôné tous azimuts. Car un tel pragmatisme, malgré ses qualités, présente bien des défauts. Et pour cause ! En effet, comme le remarquait déjà, il y a plus d'un siècle, un philosophe, logicien et mathématicien français, Louis Couturat (mort trop jeune, en 1914, et malheureusement méconnu) : « La morale du pragmatisme ne peut qu'être conforme à sa théorie de la connaissance ; c'est dire qu'elle est utilisatrice et sceptique[37]. »

Un vieux combat, toujours actuel. Contre deux mythes « modernes », par rapport à la question du savoir : l'utilitarisme et le scepticisme. Et contre un autre véritable mythe « moderne » qui, en définitive, dirige les deux précédents : l'action pour l'action ! Nous devons, aujourd'hui plus que jamais, nous poser cette question du surinvestissement dans l'action. Car, comme le dit encore ici Couturat :

> Quelle est donc la valeur, quel est même le sens de cette doctrine du primat de l'action ? On célèbre sur le mode lyrique l'excellence de la vie et de l'action : « le seul critère c'est la vie » ; « l'action seule est maîtresse d'action », etc., comme si l'action pouvait être une source de connaissances, un fondement de vérité et une sorte de révélation[38].

37. Couturat, L., *op. cit.*, p. 30.

38. *Ibid.*, p. 30-31.

Beaucoup de choses peuvent sans doute constituer une source de connaissance, un fondement de vérité, voire la raison d'une révélation ou d'une conversion ; mais il est rare qu'une seule chose puisse l'être. Couturat va même assez loin dans l'autre sens. Ainsi continue-t-il :

> On n'agit pas pour agir ; l'action n'a pas de raison d'être en elle-même, elle ne peut pas être une « fin en soi ». C'est l'intelligence qui lui assigne un but et qui révèle les raisons d'agir. Une idée, et même un idéal, est donc toujours nécessaire à l'action[39].

Nous sommes loin, la plupart du temps, d'une telle posture et d'une telle visée, de nos jours, dans quasiment tout ce que nous entreprenons.

Mais bon ! Il reste que la *pensée* et la *connaissance* ne sont pas non plus sans présenter elles-mêmes quelque *danger* ! J'y insiste. Le danger existe bel et bien : ainsi, lorsque le rapport qu'elles entretiennent avec les choses auxquelles elles renvoient est *exclusivement intellectuel*, lorsque nous les isolons trop de la perception et de l'action, lorsque le *degré d'abstraction* est trop poussé !

Comme le rappelle Henri Lefebvre (en 1968), dans *La vie quotidienne dans le monde moderne*, un livre qui mériterait d'être lu, aujourd'hui, ou relu : « La connaissance se nourrit d'ironie et de contestation. Les luttes théoriques l'empêchent de stagner. Aussi vieille que la réflexion philosophique et la recherche scientifique, cette discussion continuera encore longtemps[40]. »

Il n'est cependant pas question de rejeter l'action et de se retrancher derrière de grandes abstractions, ni, bien entendu, derrière la perception ou la contemplation seules. Car le repli dans l'*abstraction* peut aussi être néfaste : en art, aussi bien qu'en science, en philosophie et, bien entendu (mais cela est si évident), dans la vie ordinaire. Comme Lefebvre le précise : « Une science "pure", distanciée prudemment par rapport à l'action, n'est plus une science vraie même si elle est exacte. L'épistémologie "pure" et la mise en forme rigoureuse fournissent une position de repli stratégique devant l'assaut des problèmes réels[41]. »

Il nous faut donc trouver le bon point d'équilibre. Ou, comme le dit encore Lefebvre : « Prendre distance pour saisir et apprécier, ce n'est pas se replier sur la formalisation du savoir[42]. »

---

39. *Ibid.*, p. 31.
40. Lefebvre, H., *La vie quotidienne dans le monde moderne*, Paris, Gallimard, coll. Idées, 1968, p. 133.
41. *Ibid.,* p. 133-134.
42. *Ibid.*, p. 134.

Il reste que, dans certains champs de la recherche fondamentale, ce n'est pas l'action ou un quelconque rapport avec une utilisation pratique, en tout cas immédiate ou obligatoire, qui prime. Que l'on pense seulement à celui de la logique. À commencer par toutes les recherches en philosophie de la logique et des mathématiques, de la fin du XIX^e siècle au début du XX^e siècle (de George Boole à Alan Turing, en passant par Charles S. Peirce, Gottlob Frege, Bertrand Russell, Ludwig Wittgenstein et quelques autres). Des recherches pour rien ? Pas vraiment ! En apparence, pour pas grand-chose, au moins dans un premier temps ; pour l'honneur de l'esprit humain... Des recherches qui ont pourtant permis, plus tard, d'inventer les ordinateurs, par exemple !

Que de telles recherches soient fondamentales et ne soient donc pas forcément applicables, cela n'est pas un problème du tout. Ce qui prime, avec de telles recherches, ce n'est pas, en tout cas pas directement, la réponse qu'elles apportent à nos problèmes les plus concrets ou la force de stimulation sur nos actions les plus ordinaires, pas plus qu'un quelconque rapport qu'elles établissent avec une utilisation pratique, immédiate ou obligatoire. De la même façon, ce n'est pas du tout un problème, comme le rappelle Rudolf Carnap en réfléchissant sur la logique (l'ancienne comme la moderne), que « pour une proposition de logique, [il n'importe pas qu'elle] soit déduite de telles ou telles autres[43] ».

Car, finalement : « C'est dans sa forme propre qu'il faut reconnaître sa validité[44]. »

Selon moi, de la même façon, en ce qui concerne l'art, ce qui importe, c'est que c'est dans sa forme propre qu'il faut reconnaître la validité d'une œuvre. Et ce n'est pas, en tout cas pas directement, la réponse à nos problèmes les plus concrets ou la force de stimulation qu'elles produisent sur nos actions les plus ordinaires pas plus qu'un quelconque rapport qu'elles établissent avec une utilisation pratique immédiate ou obligatoire. Et en ce qui concerne ce qu'on peut appeler une proposition artistique, ou plutôt un énoncé artistique, je veux dire une *œuvre d'art*, il n'importe peut-être pas vraiment qu'une œuvre soit induite de telles ou telles autres œuvres, puisque c'est, jusqu'à un certain point, dans son *fond*, sa *forme* et sa *fonction propres* que nous devons reconnaître sa *valeur*.

C'est ainsi, par exemple, que Ludwig Wittgenstein a sans doute pu soutenir (voir précédemment) que : « Le tableau me dit lui-même[45]. »

43. Carnap, R., *L'ancienne et la nouvelle logique*, trad. franç. G. Vouillemin, Paris, Hermann, p. 27.

44. *Ibid*.

45. Wittgenstein, L., *Recherches philosophiques*, *op. cit*., § 523.

Et que, sans doute aussi, Paul Valéry a pu parler en termes de « poïétique[46] » ou Roman Jakobson de « fonction poétique[47] » (voir précédemment, aussi).

Il reste qu'une œuvre, si elle participe d'un *langage de l'art*, si elle renvoie à une *histoire* et à une *géographie* de l'art communs à telles ou telles autres œuvres, nous devons en tenir compte, ne serait-ce que pour mieux évaluer ce qui relève alors véritablement, par contraste et par comparaison, de sa force intrinsèque, de son autonomie ou de sa valeur individuelle.

Cela dit, je ne crois pas que nous soyons obligés de nous placer sur un plan scientifique, ni même que la « négation critique » soit toujours « la voie vers la véritable positivité[48] », pour renvoyer à une autre question que pose Lefebvre. Pas plus que je ne crois, bien que la *forme* propre de l'œuvre d'art constitue sa principale valeur, qu'il faille oublier de considérer le *fond* et la *fonction* de cette même œuvre. Et, donc, qu'il soit vraiment possible de séparer, d'une façon générale, les différentes approches suivantes : l'*esthétique*, la *pragmatique* et l'*analytique*. Même s'il peut paraître un peu fastidieux d'avoir recours à ces trois types d'approche lorsque nous parlons d'une question aussi particulière et complexe que celle de l'œuvre d'art. Car, avec une telle question, nous sommes amenés à raisonner sur des caractéristiques pas toujours faciles à cerner, qu'elles soient esthétiques, poétiques, artistiques, pratiques, logiques ou tout autres.

Les divers fonctionnements de la sensibilité, de l'action et de la pensée sont, de toute façon, dans la pratique, presque toujours entrelacés ; et leurs interactions et leurs effets conjugués peuvent même être, le plus souvent, bénéfiques. J'ai du reste envie d'assumer cela personnellement, plutôt que d'être acculé à choisir entre telle ou telle « communauté » : celle des êtres sensibles, celle des hommes d'action ou encore celle des purs penseurs.

Fernand Léger affirmait d'emblée, dans sa conférence prononcée à Zurich en 1933, « Le mur, l'architecte, le peintre », que : « Le monde actuel est surtout *ivre de compréhension* [et que] pourtant il faut s'arrêter devant l'œuvre d'art – et se rappeler que nos "instincts" sensoriels doivent là entrer en jeu[49]. »

J'ai aussi envie de rappeler que le rôle – bien entendu primordial – de ce qu'il nomme « nos "instincts" sensoriels » ne peut être isolé qu'artificiellement. Léger ajoutait : « L'œuvre d'art reste pour les *sensibles*, c'est leur revanche sur les *intelligents*[50]. »

46. Valéry, P., *op. cit*.

47. Jakobson, R., *op. cit*.

48. Lefebvre, H., *op. cit*.

49. Léger, F., « Le mur, l'architecte, le peintre », conférence, Kunsthaus de Zurich, mai 1933, repris dans *Fonctions de la peinture*, éd. Forestier, p. 171.

50. *Ibid*.

Léger n'était pourtant pas dupe, lui non plus, du fait que l'action, la physique, la mécanique, etc., existaient bel et bien, étant même prêt à en faire, sinon l'apologie, du moins le sujet de beaucoup de ses œuvres. Mais ce qu'il serait sans doute préférable de contester, c'est justement cette bipartition artificielle entre le « sensible » et l'« intelligible » (même si elle peut, entre autres, s'expliquer historiquement, mais partiellement, par les interprétations chrétiennes, et donc dualistes, du platonisme)… « Prendre distance pour saisir et apprécier, ce n'est pas se replier sur la formalisation du savoir[51]. »

Comme le signale Lefebvre, c'est aussi parfois permettre à l'esprit critique de s'exercer en plein ; et cela permet de dresser un constat on ne peut plus réaliste du *topos*, du lieu réel pris en considération : de ce qui y est vécu, pratiqué et pensé. Mais, même là, nous devons rester lucides sur ce que nous sommes capables de faire et d'apporter véritablement… En effet, les questions qui perdurent et qui me semblent incontournables, même si elles sont un peu brutales, reviennent à celles-ci : Est-ce que l'œuvre d'art public, en général et *a fortiori* dans un contexte tel que celui de la ville, peut jouer un autre rôle que celui, au mieux, d'une petite bille qui brille au milieu d'une rue, d'un jouet perdu dans les strates du paysage urbain, dans les dédales de la cité ou dans les étendues immenses, variées et évolutives du territoire dans ou sur lesquels vit, s'organise et évolue tel ou tel groupement humain ?

L'introduction d'une œuvre d'art, quelle qu'elle soit, dans un contexte urbanistique, quel qu'il soit, peut-elle représenter quelque chose de plus significatif que l'introduction d'une petite bille qui brille dans l'asphalte à la lueur d'un éclairage artificiel ? Certes, dans ces cours de récréation que sont les galeries, les appartements de collectionneurs, les centres d'art ou les musées, dans ces cours de récréation que nous laissent les « grands » (occupés aux affaires sérieuses de ce monde, économiques, financières, militaires et politiques, en général), les œuvres d'art ne sont-elles pas un peu comme des petites billes avec lesquelles on nous laisse jouer, nous, les artistes et les quelques autres agents du champ de l'art ?

Mais si nous considérons qu'une œuvre peut tout à fait être appréhendée comme un jouet pour adulte, et pour toutes sortes d'adultes (pas seulement ceux spécialisés en la matière), dans ce cas, ce jouet peut tout à fait être posé, là, au beau milieu d'un terrain construit, des rues d'une ville ou d'un territoire plus vaste. Reste à savoir qui aura le temps de jouer à ce jeu de billes en dehors des artistes et des autres agents du champ de l'art ! Et comment amener les uns et les autres à trouver le temps d'y jouer, comment même les induire à y jouer ? Et comment leur transmettre les règles de ce « jeu de langage » (voir

51. Lefebvre, H., *op. cit.*, p. 134.

Wittgenstein, cité précédemment), et le « sens du jeu », comme aurait ajouté Pierre Bourdieu[52] ? Et puis, non pas quelles « causes », mais quelles « raisons » véritables pourraient bien nous entraîner dans ce sens ?

Certes, comme l'observe Charre, il y a bien des sortes d'arts auxquelles nous pouvons avoir affaire, aujourd'hui. Ainsi, quand il se demande :

> De quel art parle-t-on lorsqu'on évoque la tentative d'un rapprochement entre l'art et l'architecture, entre l'art et la ville ? L'art de construire la ville ou l'art qui en émane ? L'art qui la pare ou l'art qui la questionne ? L'art qui nous en détourne ou l'art qui la montre ? L'art de lui appartenir et de la surplomber ou l'art d'y être immergé ? L'art que nous regardons ou l'art qui nous regarde ? Un art matériel ou un art immatériel[53] ?

Il me semble que Charre a tout à fait raison, ici. Mais il n'en reste pas moins que les œuvres de toutes ces sortes d'arts renvoient, d'une façon ou d'une autre, à quelque chose qui présente malgré tout une relative cohérence ou quelque chose qui doit du moins être vu à partir de certains traits pertinents. Il existe, je le répète, un certain nombre d'aspects, de caractéristiques ou de spécificités qui doivent être pris en compte si nous voulons voir une chose du point de vue de quelqu'un de compétent dans le champ de l'art contemporain. Pour illustrer ce point de vue, j'aime utiliser une image que m'inspirent les sciences naturelles : celle de « niche écologique ». Si, dans ces sciences, on parle de « niche écologique » en référant à « la place et la spécialisation fonctionnelle d'une espèce à l'intérieur d'un peuplement[54] », peuplement lui-même inséré dans un écosystème, alors, on pourrait sans doute parler, à propos du champ de l'art, de « niche artistique », ou de « niche éco-artistico-sémiotique » (excusez-moi pour ce barbarisme !), bref de la place (du statut) et de l'ensemble des spécialisations fonctionnelles des agents du champ de l'art (non seulement l'artiste, mais tous les autres agents) comparés à la place (le statut) et à l'ensemble des spécialisations fonctionnelles d'autres agents engagés dans d'autres champs d'activité. C'est le fonctionnement de cette « niche artistique » ou « niche sémio-artistique » – ces expressions me semblent mieux appropriées que celle de « niche écologique[55] » – qu'il est primordial de comprendre.

---

52. Bourdieu, P., *Les règles de l'art. Genèse et structure du champ littéraire*, Paris, Seuil, 1992 et *Raisons pratiques*, Paris, Seuil, 1994.

53. Charre, A., *op. cit.*, p. 109.

54. Ramade, F., *Éléments d'écologie. Écologie fondamentale*, Paris, Édiscience international, 1994, p. 257.

55. Verjux, M., « Dispositions, situations et réalisations en art et en architecture », dans *Revue d'esthétique*, vol. 29, n° 96, *L'architecture, en théorie*, Paris, Jean-Michel Place, 1996, p. 151-162.

FIGURE 5
Isabelle Lartault et Michel Verjux, *Tout le reste est dans l'ombre*, 2010, exposition *Nuit blanche*, Tour Montparnasse, Paris, France, installation temporaire.

© André Morin.

Bref, revenons à nos (bonnes ou mauvaises) œuvres dans l'espace urbain et à ce que la « niche artistique » peut bien faire avec la « niche urbanistique », chacune d'entre elles recouvrant un ensemble de spécialisations fonctionnelles bien distinct.

Si une telle œuvre peut (ou même doit) provoquer une sensation d'un certain type, et que personne n'a vraiment ni le loisir, ni les moyens, ni l'occasion de la ressentir, à quoi bon la concevoir, la créer, la réaliser ?

Si une telle *œuvre* peut (ou même doit) provoquer des *actions, réactions ou interactions physiques différentes, singulières* et *spécifiques*, peut-elle se permettre d'être un simple événement, un simple objet ou un simple processus que les réseaux de formes, de constructions et de signes non artistiques qui l'environnent immergent et annihilent ? Peut-elle se permettre, de la même manière, d'être une simple idée jouée comme un coup de dé ou d'autre chose, dans l'un des « jeux de langage » pratiqués au sein du champ de l'art ? Une simple idée qui passe inaperçue dans la tête et aux yeux des passants et des usagers

ordinaires préoccupés par leurs désirs (souvent inassouvis), par leur journée de travail (souvent fatigante) ou par la seule organisation de leur vie quotidienne (qui suffit à les mobiliser presque entièrement) ?

Comment une telle *œuvre* introduite dans la ville peut-elle même être la transmission d'un modèle imaginaire de quelque chose qui ne peut pas trouver son accomplissement dans la réalité de tous les jours ?

Mais si l'œuvre d'art (visuelle, plastique et spatiale), dans un contexte urbain, ne peut être rien de tout cela, ou bien fort difficilement, peut-elle être quelque chose d'autre ? Si elle ne se trouve plus isolée, protégée et magnifiée par l'écrin de la galerie d'art, de l'appartement du collectionneur d'art, du centre d'art, du musée d'art, etc., peut-elle même exister ? Certainement. L'*œuvre d'art* ne peut-elle pas d'abord remplir la *fonction*, par exemple, d'*indice* ou d'*index*, voire de *signal* ?

Comment, quoi qu'il en soit, une simple œuvre d'art pourrait-elle faire plus que cela, dans nos sociétés atteintes de toutes sortes de maladies ? Si telle ou telle œuvre pointe déjà un diagnostic quelconque, tout n'a pas été définitivement perdu !

Rappelons-nous ce que dit Wittgenstein, dans un contexte certes un peu différent du nôtre, mais qui n'est pas sans nous éclairer, même de biais :

> La maladie d'une époque se soigne par un changement du mode de vie des gens, et la maladie des problèmes philosophiques ne pourrait être soignée que par la modification du mode de pensée et de vie, non pas par le remède découvert par un individu.
>
> Imagine que l'usage de la voiture favorise certaines maladies et que l'humanité soit accablée par cette maladie jusqu'à ce qu'elle laisse tomber la conduite pour une raison ou pour une autre, à la suite d'une quelconque évolution[56].

Une œuvre d'art est-elle capable de transformer véritablement qui que ce soit, profondément et durablement ? Il faudrait peut-être commencer par le commencement et non plus attendre de l'œuvre qu'elle nous sauve de quoi que ce soit. Et ne pas se cacher qu'elle est souvent un cache-misère dérisoire ou un vain supplément d'âme ; et même, la plupart du temps, seulement de la décoration, de la distraction ou de l'animation. Et qu'elle ne peut pas non plus être une révélation spirituelle de quoi que ce soit, ou contenir un éventuel

56. Wittgenstein, L., *Remarques sur les fondements des mathématiques*, éd. G.E.M. Anscombe, R. Rhees et G.H. von Wright, trad. franç. M.-A. Lescourret, Paris, Gallimard, 1983, Deuxième partie, § 23, p. 126-127.

sens religieux plus que n'importe quoi d'autre. Tout au plus peut-elle être révélation au sens où un indice nous révèle, c'est-à-dire nous indique, nous montre quelque chose d'un espace, d'une situation, d'un environnement. Et par ce biais, parfois, de nous-même !

Voilà comment nous pouvons en arriver à une telle conception, celle d'une œuvre qui pourrait être vue tout d'abord, et surtout, comme un simple indice (un index ou un signal) plutôt que comme une icône (image, représentation) ou un symbole (signe conventionnel).

Un tel positionnement est tout à fait compatible ou conciliable avec certaines recherches scientifiques. Ainsi, celles d'un *psychologue de la perception* comme James J. Gibson, quand il nous rappelle ceci :

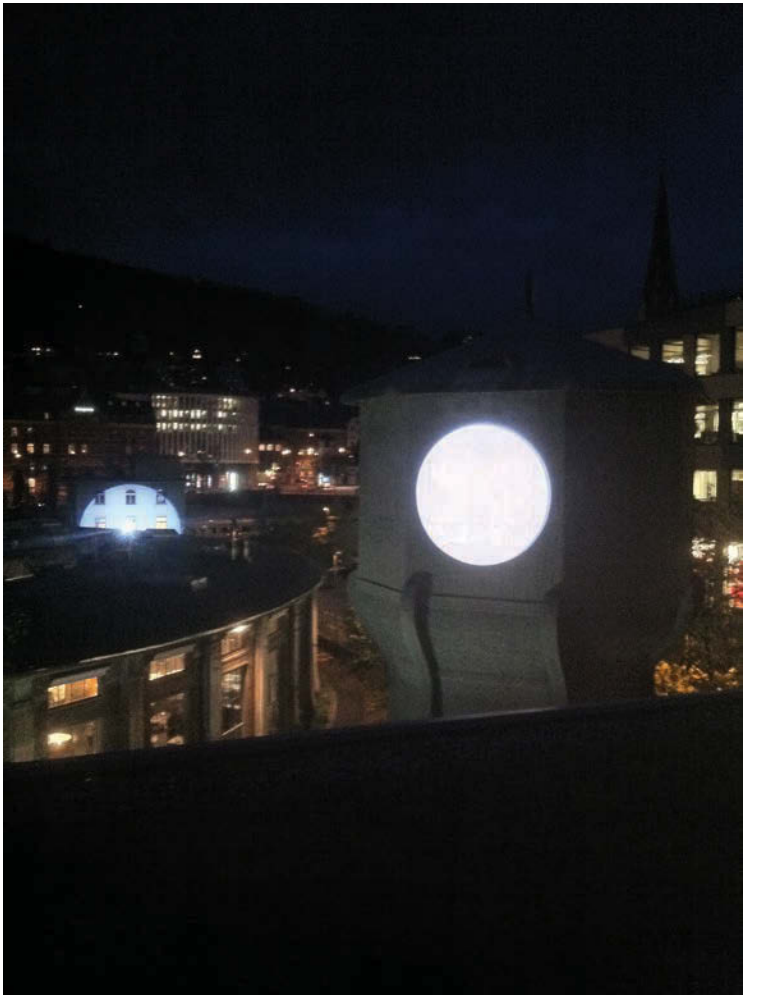
> L'information pour la perception d'un objet n'est pas son image. Il n'est pas nécessaire que l'information dans la lumière qui spécifie quelque chose lui ressemble, en soit la copie, le simulacre ou même une projection exacte. Rien n'est copié de la lumière à l'œil de l'observateur, ni la forme pleine d'une chose, ni sa surface, sa substance ou sa couleur, et certainement pas son mouvement – toutes ces choses sont au contraire spécifiées dans la lumière[57].

Avec mes « éclairages » – terme générique, et commode par ailleurs (voire quelque peu ironique), par lequel je désigne mes œuvres depuis le début des années 1980 –, mon travail artistique porte principalement sur un tel paquet d'interrogations. Il part de questions comme celle de savoir *pour quelles raisons* nous faisons les choses que nous faisons, à commencer par les œuvres d'art, ou encore celles de savoir *quoi* faire et *comment* le faire, sur la base de quels critères, à partir de quels moyens, de quelles méthodes, et en vue de quels effets, en escomptant quels résultats, etc.

Éclairer, est-ce toujours éclairer *localement* et *momentanément* ? Physiquement parlant, en tant qu'événement, action, objet ou dispositif, un éclairage ordinaire peut être plus qu'un simple éclat de lumière ou qu'un reflet passager ; il peut même être franchement plus vaste et plus durable. Il peut agir à des échelles fort diverses : investir une portion d'espace plus ou moins vaste et une fraction de temps plus ou moins longue, et faire apparaître des morceaux de matière plus ou moins grands. Reste qu'il opère dans un lieu donné, pendant une durée limitée et sur des matériaux concrets. En revanche, culturellement parlant, en tant qu'artefact ou signe, un éclairage peut agir bien plus que localement et momentanément ; son action peut se développer en plusieurs lieux à la fois, sur

57. Gibson, J.J., *Approche écologique de la perception visuelle*, trad. franç. et intr. O. Putois, postf. C. Romano, Bellevaux, Dehors, 2014, p. 451.

FIGURE 6
Michel Verjux, *Anschaulichkeit*, 2014, exposition personnelle, Lokremise, Kunstmuseum St. Gallen, Suisse, installation temporaire.



© Stefan Rohner.

une durée illimitée, ou presque, et sur toutes sortes de matériaux, sous toutes sortes de formes et dans toutes sortes de contextes – pour remplir toutes sortes de *fonctions*, à commencer par la *fonction poétique* propre à l'œuvre d'art.

Éclairer, est-ce déjà *exposer* ? D'un point de vue physique, répandre de la lumière sur quelque chose, c'est déjà disposer ce quelque chose de manière à le mettre en vue. Mais *exposer*, sous un certain éclairage, spatialement, temporairement et matériellement, quelque chose au regard de l'autre, ce n'est

pas encore *faire une œuvre d'art*. Pour y parvenir, il nous faut probablement un petit peu plus que cela ! Il faut ajouter ou conjuguer à la sensibilité, à la perception, aux pratiques et à la compréhension dont tout être humain est ordinairement capable et auxquelles il est relativement entraîné et habitué, un certain nombre de valeurs, de connaissances et de conventions ou d'usages liés au champ de l'art, à son histoire, à sa géographie et à son langage. Qu'avons-nous encore besoin d'ajouter ou de prendre en considération ? Y a-t-il, par exemple, quelque chose qui serait constitutif d'une œuvre d'art, ou décisif à son propos, psychologiquement, logiquement, ontologiquement ou différemment encore, quelque chose d'autre qui nous permettrait de déterminer que tel ou tel artefact ou tel ou tel signe est bel et bien une œuvre d'art ?

Ce que je propose personnellement est d'*éclairer*, d'*indiquer*, d'*exposer* – de *montrer*. Et, comme le note encore Léger : « La matière première utilisable est partout autour de nous, il s'agit de tomber juste[58]. »

La « matière utilisable », celle qui est « partout autour de nous », c'est donc aussi bien l'*espace* que la *lumière*, et les divers objets qui occupent cet espace et apparaissent dans cette lumière.

Mais que choisir, plus particulièrement, d'éclairer, d'indiquer, d'exposer – de *montrer* ? Des plans ou des reliefs, des détails ou des éléments structurels – des *formes* ; et des formes remplissant quelles *fonctions* ? En effet, afin de pouvoir tomber juste, ne nous faut-il pas nous demander ce que sont capables de faire de mieux ces « éclairages », en comparaison de ce que peuvent faire les autres œuvres que nous pouvons voir ou que nous avons en mémoire ? En effet, quels que soient les genres, formes ou espèces d'art ou d'expression qu'elles exemplifient, comme le signale Focillon :

> L'espace est le lieu de l'œuvre d'art, mais il ne suffit pas de dire qu'elle y prend place, elle le traite selon ses besoins, elle le définit, et même elle le crée tel qu'il lui est nécessaire. […] La forme n'est pas indifféremment architecture, sculpture ou peinture. […] La forme est d'abord qualifiée par le domaine spécial où elle s'exerce, et non par un vœu de l'entendement ; de même, l'espace qu'elle exige et qu'elle se compose[59].

Mais là, il nous faut bien reconnaître qu'aujourd'hui l'affaire n'est pas toujours aussi simple qu'elle semblait l'être lors des deux siècles précédents, où sont apparues des œuvres aussi belles, radicales, que riches en signification, comme celles (pour n'en prendre que quelques-unes notoires à mes yeux) d'Édouard Manet, d'Auguste Rodin ou de Paul Cézanne (au XIX^{e} siècle), ou encore de Piet Mondrian, de Barnett Newman et de Niele Toroni (au XX^{e} siècle).

58. Léger, F., « Notes sur la vie plastique actuelle », *op. cit.*, p. 65.

59. Focillon, H., *op. cit.*, p. 26-27.

Nous sommes en effet, aujourd'hui, comme le dit encore Charre, devant : « Autant de questions, autant de directions qui forment une forêt épaisse où les rais de soleil n'éclairent jamais qu'en biais les sous-bois ombragés[60]. »

Bref, malgré toutes ces questions dont la plupart restent en suspens : qu'*éclairons-nous*, qu'*indiquons-nous*, qu'*exposons-nous* – que *montrons-nous*, effectivement ?

Nous n'éclairons jamais que ce qui est potentiellement *exposable*, et réellement *exposé* à notre *regard*. Mais sous la *lumière* de nos projections, aussi diverses qu'elles soient, ce qui est déjà là, devant nos yeux, se présente à nous quelque peu différemment, de façon un peu singulière, et joue alors un rôle plus spécifique. Car dans ce qui est indiqué et montré, ici, doit résider déjà un certain nombre d'éléments en rapport avec les fonctions principales que peut remplir une œuvre d'art : tout d'abord la *fonction poétique* qui montre cette *différence*, cette *singularité* et cette *spécificité*, celles de ce genre d'œuvres, par contraste et par comparaison avec tous les autres genres d'œuvres et toutes les autres lumières artificielles du soir et de la nuit auxquelles les usagers peuvent avoir affaire.

Reste encore à savoir le *degré de clarté, de justesse et de nécessité* que nous exigeons de ces projections, de chaque œuvre particulière ! Et comment notre triple *posture* revendiquant l'interrelation de la *perception*, de la *réalité* et de la *raison* peut être exprimée par tel ou tel élément, facteur ou paramètre exposés au regard du passant. Ou, encore, ce que ces projections révèlent de la triple *perspective* pour laquelle nous avons opté : *ontologique*, *logique* et *sémiotique*.

Reste enfin à comprendre *ce que chacun voit* effectivement par rapport à ses croyances, ses dispositions physiologiques et ses connaissances. Car, dans le champ artistique, les *positionnements*, *postures* et *perspectives* adoptées renvoient à des formes de *croyance* ou d'*incroyance* en matière de « création », c'est-à-dire à des « *habitus*[61] » (dans le sens de Bourdieu) fort divers et fort opposés dont les artistes en particulier, et les regardeurs en général, ont plus ou moins conscience. Et si tout cela ne correspond pas toujours aux raisons que l'artiste se donne, ces types de *dispositions à sentir, agir et penser* n'en influent pas moins sur les *démarches* qui sont en acte dans ce qui peut, ou ne peut pas, être fait, produit, créé, et sur la manière selon laquelle cela est fait, produit, créé.

60. Charre, A., *op. cit.*, p. 109.

61. Bourdieu, P., *Esquisse d'une théorie de la pratique,* précédé de *Trois études d'ethnologie kabyle*, Paris, Droz, 1972 et *Le sens pratique*, Paris, Minuit, 1980.

Pratique plastique de la lumière

Entrevue avec Yann Kersalé, artiste plasticien, autour de la question de sa pratique vis-à-vis de l'art actuel[1]

FRANCE-CANADA

Teva
FLAMAN

Teva Flaman *est théoricien de l'art. Ses recherches portent sur les enjeux esthétiques de la rencontre entre l'art et les (bio)technologies. Il développe une approche des conditions matérielles de transmission du sens en art : la médiologie de l'art. Docteur en histoire de l'art, conférencier et auteur* (Archée, Esse, Inter, Etc Media)*, Teva Flaman édite également les textes d'Eduardo Kac.*

YK *Je trouve qu'il est très intéressant d'employer le terme d'« art actuel », puisque l'art contemporain aujourd'hui est devenu une forme de franchise : l'art du monde de la finance de l'art, où l'on voit bien tout le système financier qui gravite autour des galeries et des grands centres d'art contemporain, et qui fonctionne dans une sphère assez hermétique dans laquelle on est intégré ou en marge.*

Il me semble que dans mon cas, ma pratique a été, depuis maintenant une trentaine d'années, plutôt en marge de ce système qui ne me satisfaisait pas et qui, au contraire, produisait en moi la sensation d'un manque de liberté, une forme de phagocytage. Ce que l'on pourrait reprocher à l'art contemporain, c'est, plus que d'être une forme d'art convenu, d'être devenu une sorte d'académisme qui finalement serait tout aussi fort que l'académisme du XIX[e] *siècle lorsque l'on retirait les peintures qui n'étaient pas dans le ton du moment.*

C'est pour ces différentes raisons que je me suis engagé dans un monde de l'espace public où j'évolue autour d'ingénieurs plus pragmatiques, des cartésiens qui jugent les objets par des calculs et des formes. On pourrait presque parler d'un milieu *tel que défini en*

1. *Verbatim* réalisé par Justine Biard.

biologie, dans lequel je me serais introduit, où un ensemble de facteurs agit et crée une forme de confrontation entre ma pratique artistique et la vision plus fonctionnelle que les ingénieurs peuvent avoir. Je veux tenter de faire quelque chose dans la ville et je veux le faire avec un travail artistique, un travail de citoyen.

Je me sens tout à fait dans mon époque : j'utilise des technologies contemporaines, je manipule un matériau immatériel particulier qu'est la lumière, mais surtout je travaille avec un principe, un procédé qui consiste à avoir une sorte de fragilité dans l'œuvre. Je dis œuvre *pour donner un terme au travail en tous les cas plastique qui consiste à prendre la nuit comme support.*

La nuit qui serait une forme d'espace-temps, d'expression qui confère à l'œuvre une certaine fragilité dans son rapport d'apparition/disparition. Ce phénomène m'a interpelé très tôt dans ma pratique et c'est ce qui me plaît à développer par mon travail, et ce, même si je n'aurai pas assez de ma vie pour le continuer.

C'est d'ailleurs quelque chose d'important, il me semble, que d'avoir un rapport à l'éphémérité du travail, puisque finalement celui-ci est basé aussi sur une technologie particulière, une sorte d'artisanat de l'art en évolution permanente dont le but n'est pas la postérité du résultat. Ce qui peut être éventuellement traces, ce sont les synopsis, les documents rédigés dans la recherche pour la création de l'œuvre. Si, par exemple, quelqu'un souhaitait recréer une de mes installations en 2072 ou en 2085, il aurait certainement accès à de nouveaux matériaux, sûrement plus performants.

C'est le grand débat, d'ailleurs, que l'on peut avoir sur toutes les œuvres contemporaines qui sont faites avec des technologies. Il me semble que le travail est plutôt celui de la pensée et celui de la recherche du percept que celui de la facture ou de la tradition de l'œuvre d'art dans son terme classique.

On voit d'ailleurs à quel point les musées mondiaux sont en pleine difficulté aujourd'hui pour entretenir un Rothko, par exemple, peint avec des pots de peinture de bâtiments et dont les morceaux tombent en plaques aujourd'hui.

Que vont devenir les œuvres de Dan Flavin quand les tubes fluorescents américains à bande d'amorçage n'existeront plus ? Que vont devenir tout un ensemble d'œuvres si ce n'est la rédaction du percept, la façon dont les artistes ont voulu exprimer des choses à un moment donné ?

Yann Kersalé

Yann Kersalé est un artiste plasticien qui utilise la lumière comme médium d'expression, à l'image d'autres se servant d'un pinceau pour figurer leurs idées. Il choisit la nuit, lieu d'élection du sensible, comme terrain d'expérimentation. En mettant en mouvement espaces et constructions, il propose de nouveaux récits à la ville contemporaine.

Yann Kersalé cherche, au travers d'éléments sociologiques, historiques, géographiques ou architecturaux précis, une base de création pour en extraire une thématique narrative.

Jouant avec les règles, les conventions, il redessine un lieu, par son interprétation technique, mais avant tout sensible. Il crée ainsi des fictions lumineuses en milieu urbain, des parcours géo-poétiques dans la nature ou élabore ses propres lumières-matière. C'est ainsi que la plupart de ses projets sont conçus. Depuis 30 ans, cet artiste parcourt le monde et explore différentes formes de paysage, du crépuscule à l'aube.

FRANCE

Ariella
MASBOUNGI

***Ariella Masboungi**, architecte-urbaniste chargée du « Projet urbain » pour le ministère de l'Urbanisme, a dirigé le Grand Prix de l'urbanisme et les ateliers « Projet urbain » – ce qui a donné naissance à deux collections de livres (contenant une soixantaine d'ouvrages). Elle dirige des événements sur des thèmes prospectifs. Elle fut professeure à l'Institut français d'urbanisme. Le Grand Prix de l'urbanisme lui a été décerné en 2016.*

FRANCE

Frédérique
DE GRAVELAINE

***Frédérique de Gravelaine** est auteure de nombreux livres sur l'architecture, les projets urbains et les villes. Elle a aussi publié de la poésie et des ouvrages sur des thèmes divers.*

Lumière Matière

Entretien avec Yann Kersalé[1]

YK *On peut considérer qu'il y a, dans mon travail, quatre types de projets, quatre grands groupes d'investigations.*

Il y a d'abord la collaboration ou, plus exactement, la connivence que j'ai essayé d'instaurer depuis longtemps avec les architectes pour pouvoir échapper « au milieu de l'art » dans le sens traditionnel du terme. Plutôt que d'aller chercher une galerie qui puisse me représenter et éventuellement avoir des expositions dans des lieux voués à cela, je préférais avoir une implication et une connivence avec des acteurs de la ville et donc particulièrement avec les fabricants ou les concepteurs d'objets qui sont et qui se créent dans une ville.

Dans les projets d'installations incorporés à l'architecture, comme c'est le cas de l'opéra de Lyon (1993) de l'architecte Jean Nouvel, par exemple, il y a toujours cette notion de lumière qui est active et qui crée un signal ou qui crée une apparition dans la partie

1. Les propos sont issus de la vidéo réalisée par Alain Durand : Durand, A. (réalisateur), *Lumière Matière* [document vidéo], 2003, <https://www.youtube.com/watch?v=2gH1RXZebZM>, consulté le 13 février 2018. *Verbatim* réalisé par Justine Biard et Aurélie Besson.

nocturne de son existence, en fonction de son activité interne. La lumière, dans ce cas, fait office d'électrocardiogramme de l'objet. Même si celui-ci ne se veut pas signal informatif, il n'en reste pas moins une lumière qui a une sorte de gestation en fonction de ce qui se produit dans l'objet.

On retrouve la même chose d'ailleurs sur un bâtiment d'Helmut Jahn, le Sony Center *(2001) à Berlin, qui est constitué de nombreux bureaux et restaurants, et cinémas, et qui ressemble à une espèce de grande tente, une sorte de méduse posée telle quelle sur un quartier. C'est un ensemble d'architectures qui crée un patio central,*

FIGURE 1
***In out*, 2001. Sony Center, Berlin. Architecte : Helmut Jahn.**

© Yann Kersalé – SNAIK.

FIGURE 2
***In out*, 2001. Sony Center, Berlin. Architecte : Helmut Jahn.**

© Yann Kersalé – SNAIK.

comme une sorte de grande cour. Lorsqu'on s'y trouve, on est au milieu et au cœur d'un pâté de maisons et la toiture qui abrite ce grand patio varie en coloration ou se met en mouvement aux différentes heures de gestation de ce lieu.

Depuis une vingtaine d'années, de nombreux projets demandent beaucoup de relationnel avec les architectes, mais toujours dans une démarche où il s'agit de créer une œuvre plastique dans la leur.

Plusieurs de mes projets font partie de ce premier groupe d'investigation. En voici quelques exemples.

Diffraction, Torre Agbar, Barcelone, Espagne, 2005

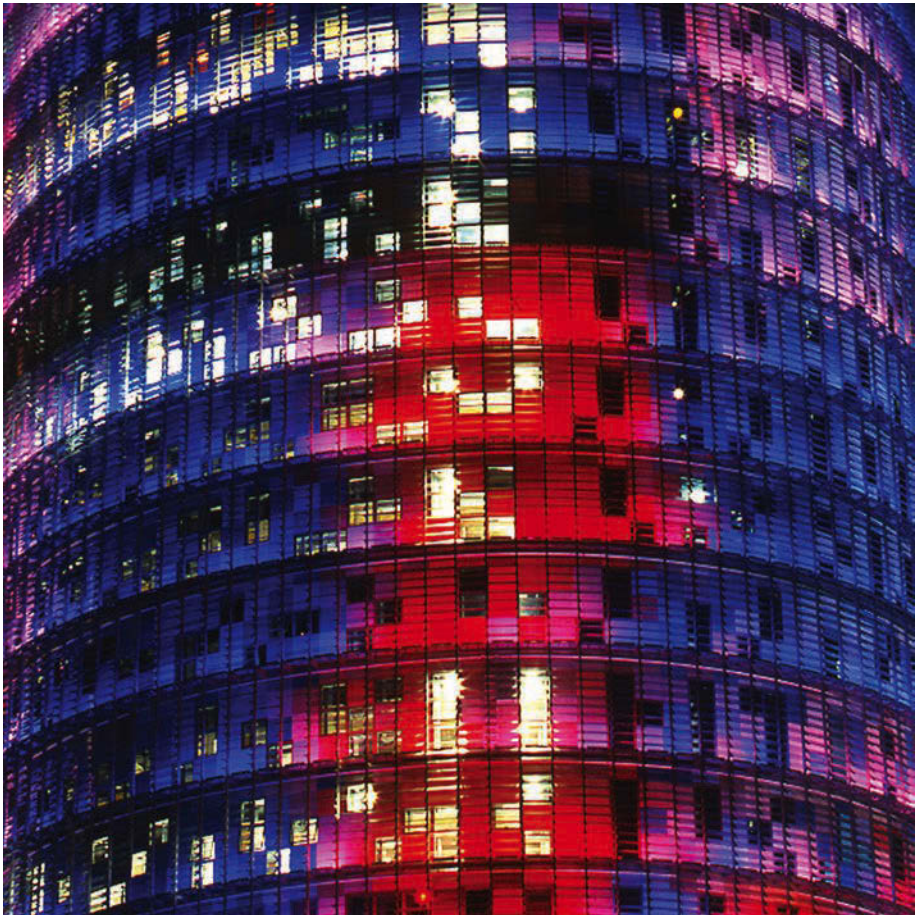
> Objet en décomposition de la lumière, sur le principe du prisme :
> la goutte de l'arc-en-ciel
>
> Yann KERSALÉ, 2005

Diffraction *s'apparente à un jeu holographique.*

La lumière s'insère entre les deux peaux de la tour, l'une en plaques colorées et l'autre, extérieure, en lamelles de verre. Elle rehausse les couleurs existantes sur la première peau. Ce procédé, sur le principe du ton sur ton, est à l'image des gravures du XIX^e^ siècle sur lesquelles l'artiste pratiquait une rehausse colorée des dessins existants.

– Commanditaire : Groupe Agbar
– Architecte : Jean Nouvel

FIGURE 3
Diffraction



© Yann Kersalé – SNAIK.

L'Ô, Musée du quai Branly, Paris, France, 2006

La nuit tombée, le jardin du musée clos, le regard traverse la palissade de verre
du quai Branly au-dessus des douves de la rue de l'Université.
Au milieu du jardin une lueur envahit, comme de l'eau, les hautes graminées.
Cette eau-lumière s'intensifie au fur et à mesure
de l'avancement de la nuit

Yann KERSALÉ, 1999

Mise en lumière des jardins du Musée du quai Branly. Un lac de lumière anime la végétation, la palissade de verre est mise en abîme, les bassins et les cheminements sont balisés de sources lumineuses.

À la nuit tombée, des joncs de verre laissent s'évaporer une eau de lumière dont le blanc se colore du bleu au vert sous l'impulsion des ordres d'un thermomètre numérique. Ce souffle de lumière crée un théâtre d'ombres chamaniques qui envahit le bâtiment, trahissant une partie du mystère de ses nuits intérieures.

- Commanditaire : Établissement public du Musée du quai Branly
- Architecte : Jean Nouvel
- Paysagiste : Gilles Clément
- Trophée Planète Gagnante décerné par l'ADEME en janvier 2007

FIGURE 4
L'Ô

© Yann Kersalé – SNAIK.

FIGURE 5
L'Ô

© Yann Kersalé – SNAIK.

Pont Chaban-Delmas, Bordeaux, France, 2013

La mer et le fleuve : duel et transcendance.
Bordeaux est maritime,
Le pont est son signal
Identitaire immanent

Yann KERSALÉ, 2010

Des matières-lumière colorées et créées spécialement pour le lieu sont diffusées sur la hauteur des piles du pont. Elles varient – camaïeux de bleus, de turquoise et de verts – selon la hauteur de la marée dans l'estuaire de la Gironde.

Le pont devient un signal sur la Garonne, mais aussi à l'échelle du territoire.

– Commanditaire : Communauté urbaine de Bordeaux
– Architecte : Thomas Lavigne et Christophe Chéron

Miroir de mer, One Central Park, Sydney, Australie, 2013

L'identité de ce nouvel immeuble, le temps de sa présence nocturne dans la ville, transmet une poésie quotidienne

Yann KERSALÉ, 2011

Le projet concerne les espaces extérieurs sur les rez-de-chaussée, les balcons végétalisés et l'héliostat. L'héliostat – dispositif permettant de suivre la course du soleil pour orienter, la journée, les rayons solaires vers une petite surface fixe à l'aide de miroirs – est mis en lumière uniquement grâce à des points LED positionnés directement sur sa surface. Ces points LED, pilotés par vidéo, restituent des animations de matière d'eau captées dans la baie de Sydney.

La mise en lumière de l'héliostat est visible depuis le parc, mais aussi de la ville et des immeubles alentour. De nuit, il devient un signal dans le skyline urbain, qui retranscrit allégoriquement les variations du soleil sur la surface de l'eau.

- Commanditaire : Fasers Property
- Architecte : Jean Nouvel
- Prix Best Tall Building in Asia and Australia décerné par le Council for Tall Buildings and Urban Habitat, 2014

FIGURE 6
Miroir de mer

© Yann Kersalé – SNAIK.

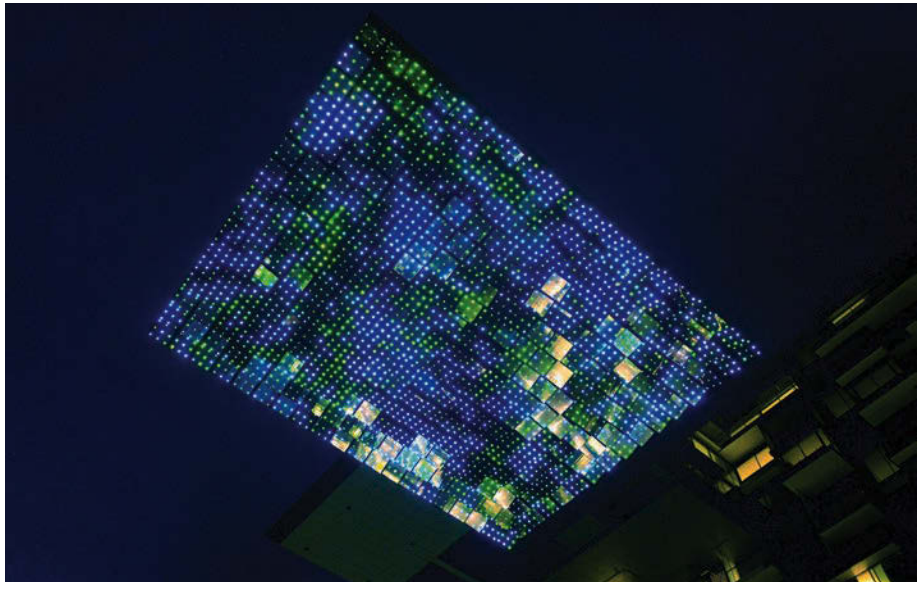
FIGURE 7
Miroir de mer

© Yann Kersalé – SNAIK.

Figure 8
Miroir de mer

© Yann Kersalé – SNAIK.

Figure 9
Miroir de mer



© Yann Kersalé – SNAIK.

La valeur des blancs, Burj Doha, Qatar, 2011

Les moucharabiehs d'aluminium de cette tour résolument solaire laissent s'échapper une lumière mordorée, métal et or.

La respiration de la tour signale une gestation alchimique perpétuelle d'une tour tantôt argentée, tantôt dorée.

– Commanditaire : H. E. Sheikh Saud bin Muhammed Al Thani
– Architecte : Jean Nouvel

***

La deuxième catégorie de sites d'investigations possibles correspond aux espaces publics urbains, qui ne sont donc pas toujours en rapport direct avec des architectes, mais plutôt avec des urbanistes ou des paysagistes, ou tout simplement avec les services des villes.

Je pense particulièrement aux desseins d'un objet, le candélabre urbain, qui pourrait avoir une autre fonction que simplement être un objet de jour présent comme un ustensile pour supporter une lanterne et éclairer la chaussée.

Les T.A.L, Tags Autorisés Lumineux, sont des objets lumineux qui viennent se greffer sur des luminaires publics des villes. Ils sont des éléments narratifs et ludiques.

Par exemple, avec le projet Amarrée 4 *(1994), dans le port de Cherbourg, j'ai installé des appareils qui, en plus de leur fonction d'éclairage urbain, ont une autre lumière qui fonctionne jour et nuit comme une enseigne de pharmacie, comme un signal et qui, dans une respiration continuelle, varie de coloration en fonction de la hauteur de la marée. Plutôt turquoise quand la marée est basse, elle devient bleue à marée haute ; évidemment, il y a toute une variation de couleurs qui passe du turquoise au bleu pour donner, de façon un peu allégorique, toutes les valeurs de la hauteur de la marée.*

FIGURE 10
***Amarrée 4*, Cherbourg, 1996.**

© Yann Kersalé – SNAIK.

Il y a un autre projet constitué de candélabres que j'ai développé, L'allée du Roi *(2002-2004), à Chaville, qui crée une sorte de voûte lumineuse, verte, comme une voûte végétale au-dessus de la route, qui permet allégoriquement de remarquer la fameuse allée du Roi, que celui-ci et sa cour prenaient pour aller de Paris à Versailles.*

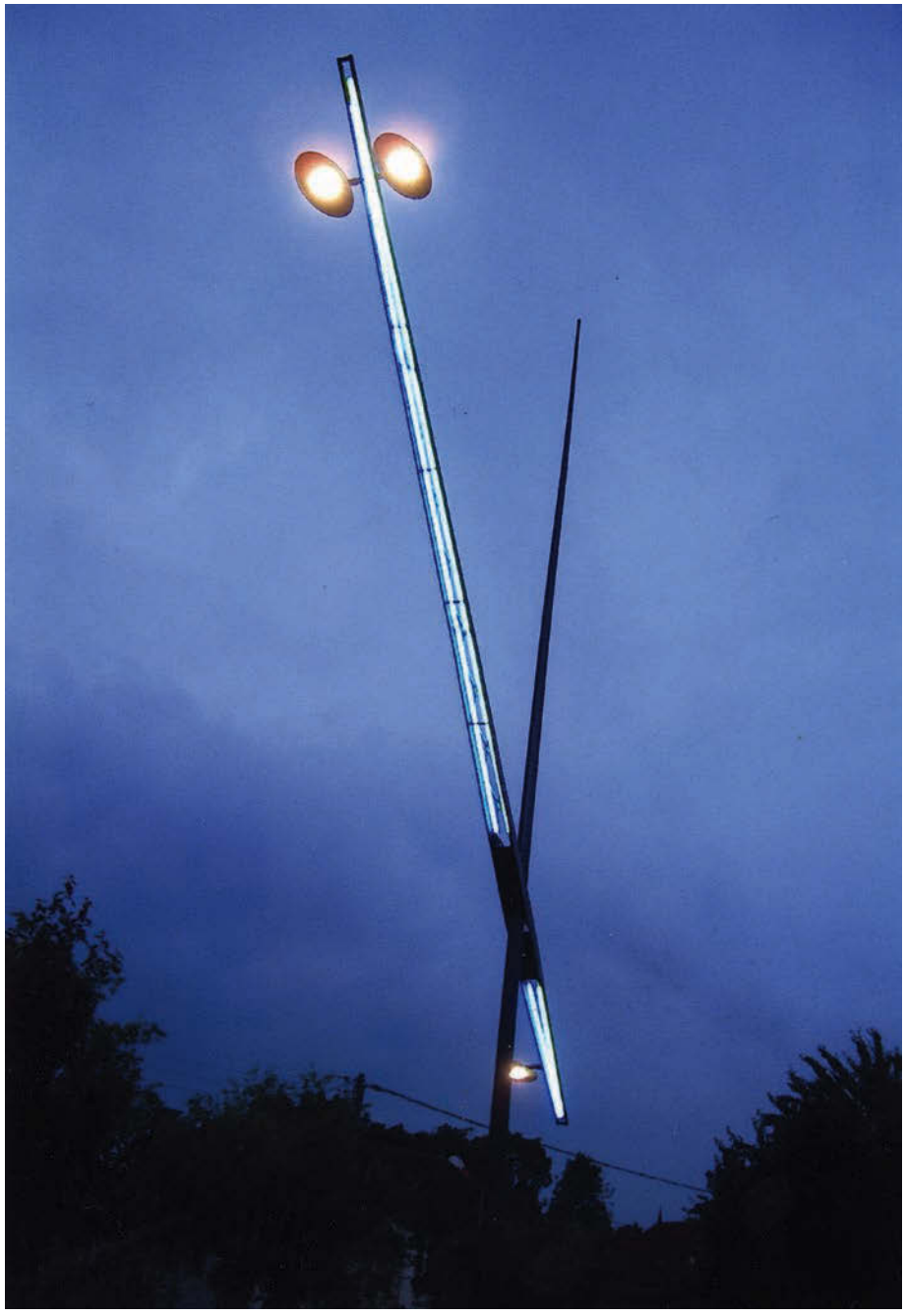
FIGURE 11
***Métaphores*, Allée du Roi, Chaville, 2003.**

© Yann Kersalé – SNAIK.

FIGURE 12
***Métaphores*, Allée du Roi, Chaville, 2003.**

© Yann Kersalé – SNAIK.

FIGURE 13
***Métaphores*, Allée du Roi, Chaville, 2003.**



© Yann Kersalé – SNAIK.

Jean Nouvel, Daniel Buren et moi-même avions été contactés par l'Art en thèse, un collectif de jeunes créateurs et artistes de Montpellier, pour faire une installation avec eux. Comme il n'y avait pas de moyens pour réaliser le projet, j'ai suggéré d'utiliser une série de bambous, que l'on m'offrait à la Bambouseraie d'Anduze, pour faire des candélabres. Ceux-ci étaient élaborés avec un calepinage plus serré sur lequel on venait entortiller des guirlandes de Noël de façon à créer des sortes de grandes graminées. Ce projet, intitulé La haie d'honneur *(2011), créait une espèce de balancement, une illumination dans tous les sens du terme de cette allée.*

J'ai développé plusieurs candélabres dans les projets suivants.

Europole, Grenoble, France, 1992

Création d'un objet-lumière, candélabre créé pour le plus gros quartier d'affaires de l'agglomération grenobloise.

Europole et Eurotunnel *sont empreints de l'actualité de l'époque, soit la naissance de l'Europe en 1992.*

FIGURE 14
Europole

© Yann Kersalé – SNAIK.

Eurotunnel, Calais, France, 1992

Création d'un candélabre urbain, à l'entrée du tunnel sous la Manche.

Le principe était de saisir les flux qui parcourront les rails invisibles, souterrains, sous-marins afin de les « translater » de part et d'autre de la Manche. D'immenses signaux bleus et blancs dialogueront symboliquement autour de l'Union européenne en gestation.

FIGURE 15
Eurotunnel

© Yann Kersalé – SNAIK.

Marseille, Vieux-Port, Marseille, France, 2013

Aménagement urbain du centre-ville de Marseille, incluant la semi-piétonisation du Vieux-Port. La mise en lumière du Vieux-Port raconte l'histoire d'un dialogue privilégié entre la mer et la ville de Marseille.

Des mâts aiguilles, variant en hauteur, signalent l'espace qui relie le port à la Canebière. Ces mâts sont équipés d'une écorce lumineuse qui vibre au rythme de la Méditerranée, diffusant une matière-lumière abstraite.

Les pontons menant aux embarcations sont, quant à eux, éclairés en bleu.

– Commanditaire : Communauté urbaine Marseille Provence Métropole
– Paysagiste : Michel Desvigne
– Architectes : Foster + Partners & Tangram
– European Prize for Urban Public Space, 2014

Place de la République, Paris, France, 2013

Mise en lumière de la place de la République rénovée, dans son ensemble.

Dans ce grand espace public, la lumière fonctionnelle est au cœur du dispositif lumineux. Cet éclairage fonctionnel est assuré par de grands mâts aiguilles de 16,5 mètres. Les mâts situés au nord de la place sont équipés d'une écorce-signal. Ces écorces-signal diffusent une matière-lumière abstraite en perpétuelle métamorphose.

À chaque saison ou événement correspond une matière-lumière.

Les candélabres de style de la place sont customisés, et la statue rénovée est mise en lumière.

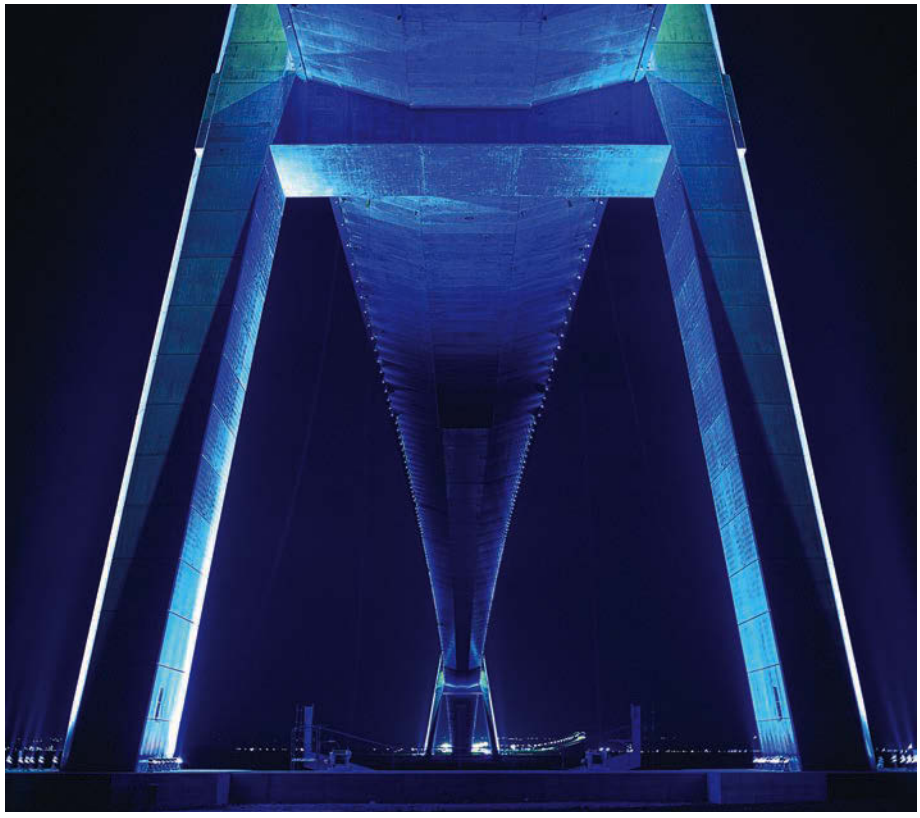
– Commanditaire : Ville de Paris
– Architecte : TVK

***

La troisième catégorie de projets correspond aux investigations qui se font à partir de commandes qui proviennent en général de lieux publics, mais aussi de lieux privés et que j'appelle les projets insitu.

Cela correspond à tout un ensemble de travaux de lumière qui n'entrent pas dans les deux catégories précédentes, c'est-à-dire des projets comme Entre 2 *(1994) sur le pont de Normandie en l'occurrence, ou alors des projets sur des sites industriels.*

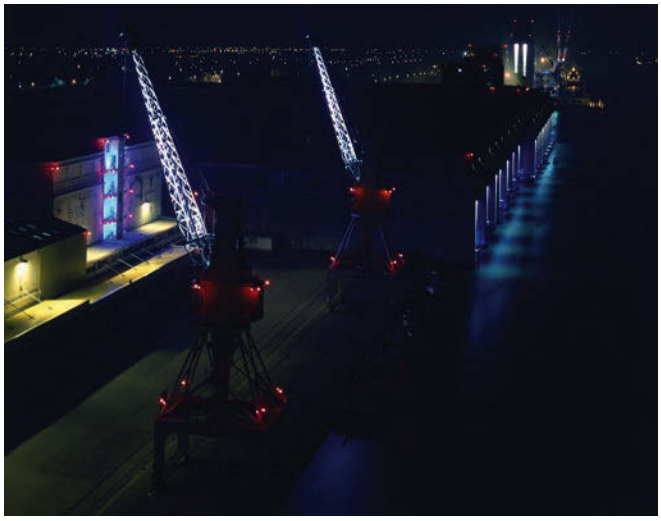
FIGURE 16
***Entre* 2, sur le pont de Normandie, 1994.**



© Yann Kersalé – SNAIK.

Dans mon cas, on pense tout de suite à Saint-Nazaire, puisque le projet a été pour moi un véritable lieu d'expérimentation, et le résultat a largement dépassé ce que je pouvais espérer dans le meilleur de mes rêves. Je peux dire, j'espère que cela sera perçu le plus modestement du monde, que j'ai participé et contribué à ce que la ville de Saint-Nazaire se réconcilie avec son port.

FIGURE 17
***Nuit des Docks*, Saint-Nazaire, 1991.**



© Yann Kersalé – SNAIK.

FIGURE 18
***Nuit des Docks*, Saint-Nazaire, 1991.**

© Yann Kersalé – SNAIK.

FIGURE 19
***Nuit des Docks*, Saint-Nazaire, 1991.**

© Yann Kersalé – SNAIK.

FIGURE 20
***Nuit des Docks*, Saint-Nazaire, 1991.**

© Yann Kersalé – SNAIK.

Tout a commencé lorsque la personne responsable des Fêtes de la Mer de Saint-Nazaire m'a contacté pour me demander de réaliser un projet pour l'événement au mois d'août. Je lui ai alors suggéré une installation pérenne, pas simplement pour les touristes de l'été, mais pour toute la ville, toute l'année, et surtout pour les habitants de Saint-Nazaire avant tout.

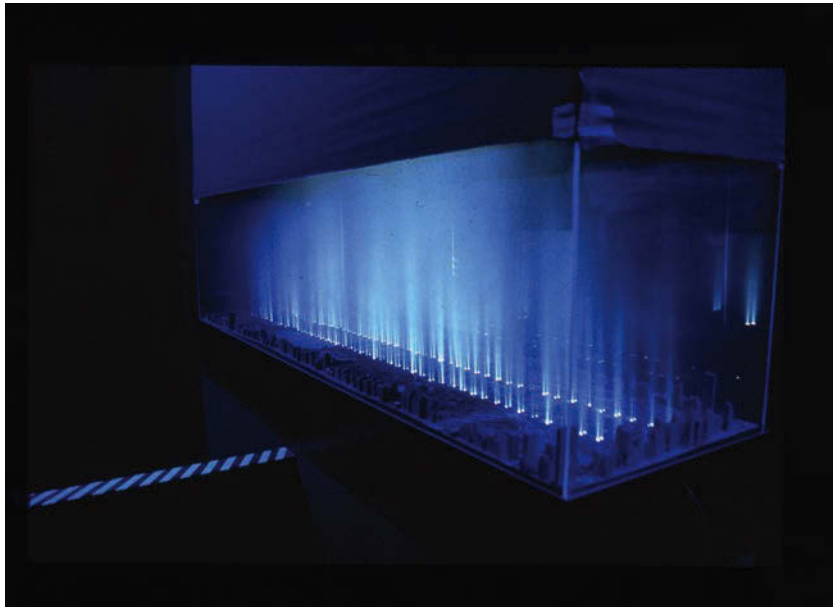
J'ai pensé que les objets portuaires, les ponts, les grues, la base sous-marine, le silo à grains… tout ce qui peut se trouver sur le territoire du port pourrait être un support pour créer une promenade, une déambulation ; une sorte de parcours qui pourrait donner un certain attrait à cet endroit plutôt délaissé et considéré comme une zone.

Il a fallu que le responsable soit très convaincant pour que l'on puisse faire aboutir le projet tel qu'il est aujourd'hui. Le proposer à l'ensemble de sa municipalité était un vrai défi, car dans le contexte de l'époque, s'il avait proposé d'éclairer la décharge publique, il aurait reçu le même accueil. Il y avait vraiment là une interrogation totale.

L'objet portuaire dans son ensemble est devenu une fierté pour la ville, un lieu qu'il faut voir et qu'il faut montrer, ce qui était tout à fait l'inverse quelques années auparavant. C'est ce qui peut arriver de mieux à une création, qu'elle soit appropriée à ce point-là.

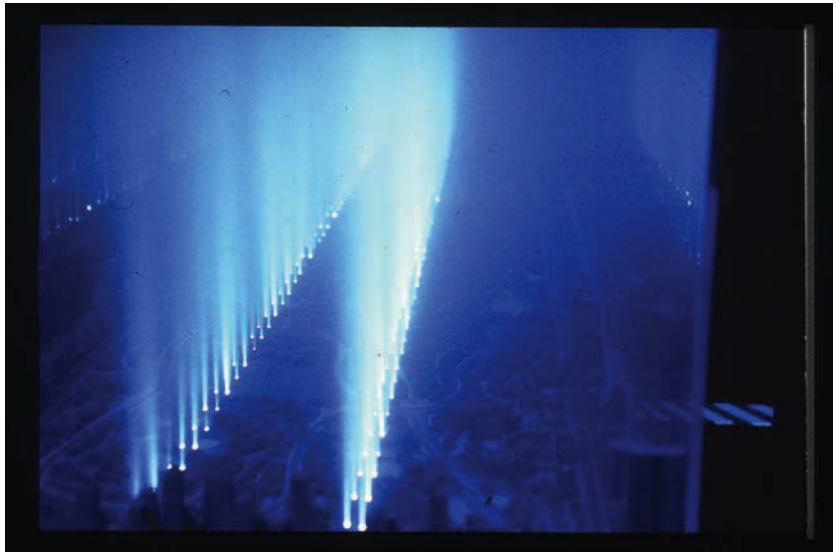
Un autre exemple est le projet élaboré pour le Central Park de New York, Miroirs, mirrors *(1990). Sa mise en œuvre n'est pas négligeable, puisqu'il s'agissait de traverser la totalité du parc, en suivant les 6e et 7e Avenues, pour rejoindre les avenues à l'opposé, qui ont été renommées à la construction du parc. L'idée était de créer virtuellement, par faisceaux de lumière très concentrés, un phénomène d'alignement et surtout un phénomène de portes virtuelles. Dans ces faisceaux, il y aurait une vibration produite par analyse des densités de circulation dans ces deux avenues de chaque côté du parc. Comme un écho rebond, dans ces faisceaux, les vibrations viendraient se confondre et se mélanger au cœur du parc.*

Figure 21
Miroirs, Mirrors, 1990.



© Yann Kersalé – SNAIK.

Figure 22
Miroirs, Mirrors, 1990.



© Yann Kersalé – SNAIK.

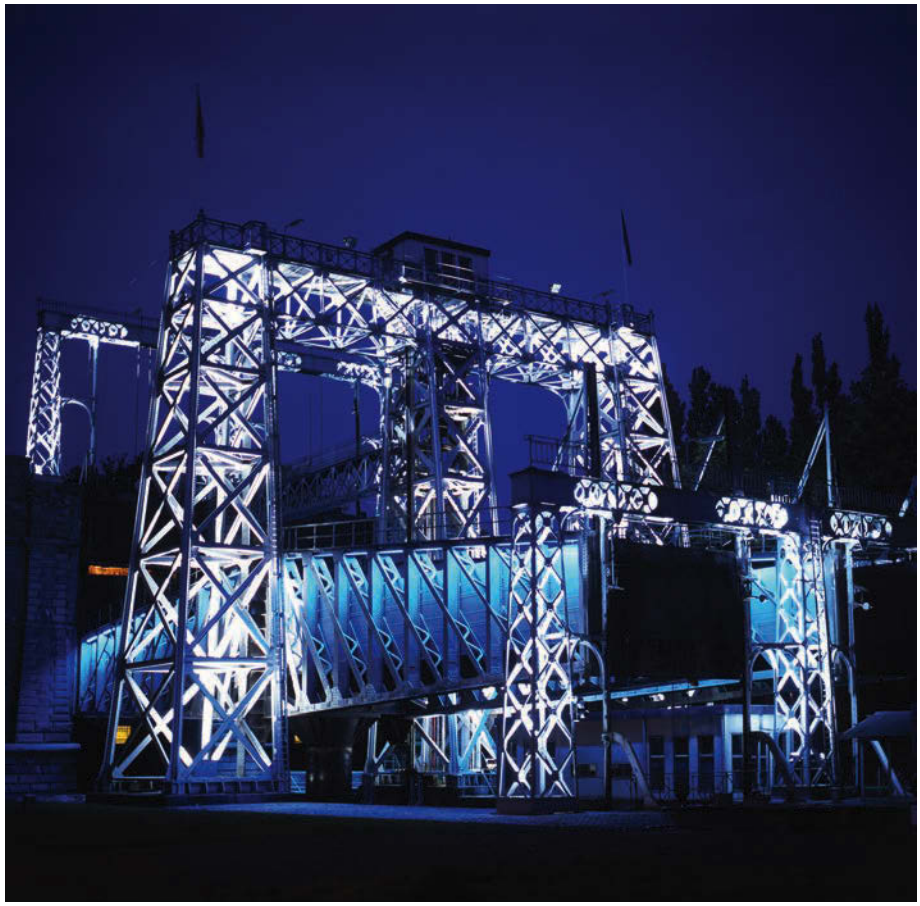
FIGURE 23
***Miroirs, Mirrors*, 1990.**

© Yann Kersalé – SNAIK.

Dans ce type d'interventions in situ, *c'est intéressant de voir comment on bascule d'un extrême à l'autre sur la manière dont des lieux investis sont considérés et changent de valeur. C'est le cas du projet des* Ascenseurs à péniches *(2001), à Thieu en Belgique. Ce sont des structures qui datent du début du XX^e^ siècle sur le canal du Centre, il y a quatre ascenseurs à péniches qui remontent chacun les péniches*

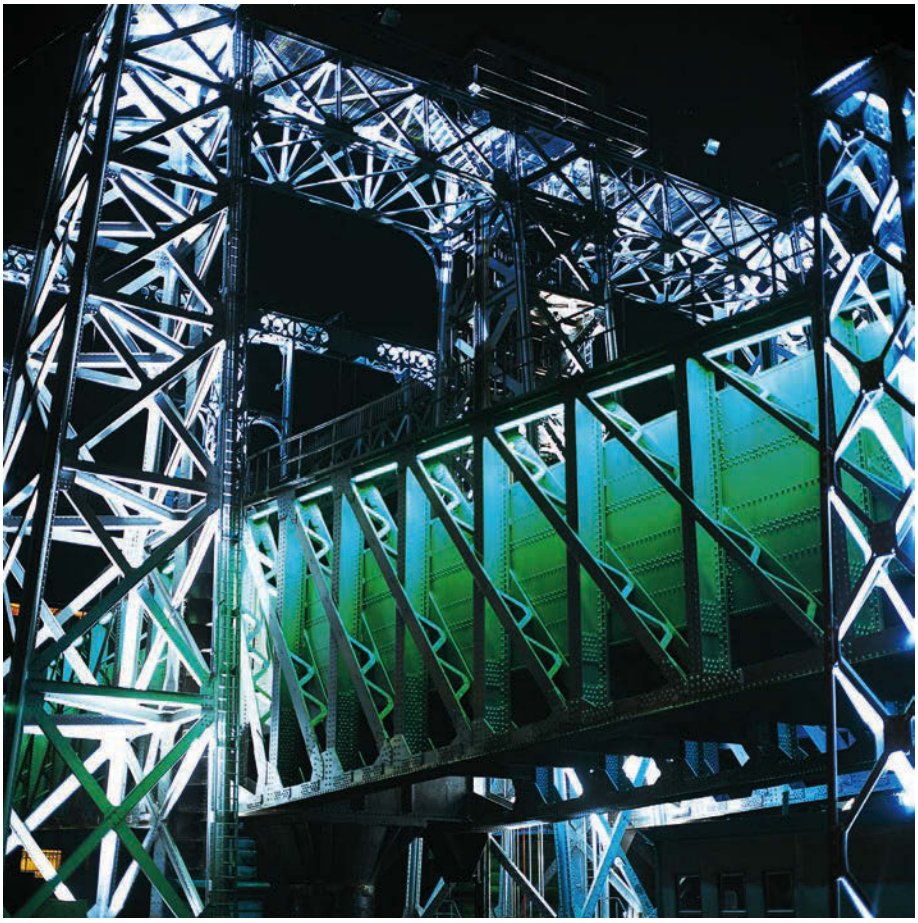
à peu près de 10 mètres, et ces ascenseurs étaient voués à la destruction il y a encore peu de temps. Il se trouve que maintenant ils ont été classés patrimoine mondial par l'UNESCO.

FIGURE 24
***Ascenseurs à péniches*, Canal du Centre, Thieu, Belgique, 2001.**



© Yann Kersalé – SNAIK.

FIGURE 25
***Ascenseurs à péniches*, Canal du Centre, Thieu, Belgique, 2001.**



© Yann Kersalé – SNAIK.

On peut aussi citer d'autres projets conçus in situ.

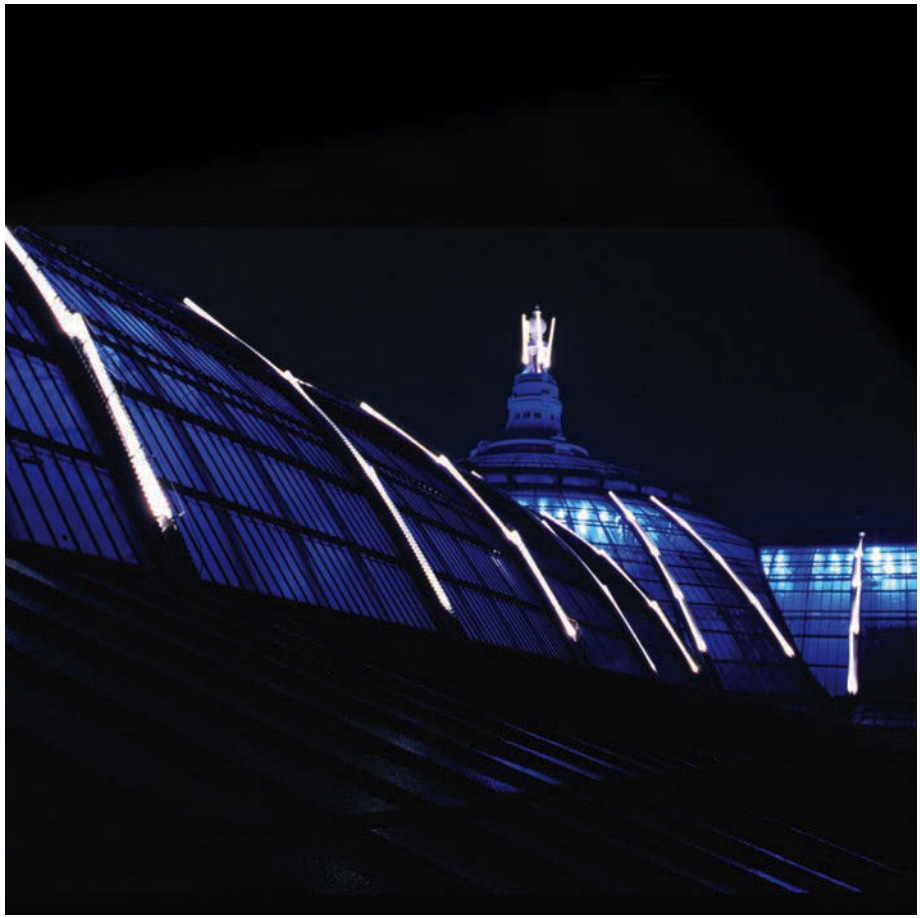
Irréversibles lumières, Grand Palais, Paris, 1987

Création d'une mise en lumière originale du Grand Palais. Éclairage dynamique tel un signal transparent dans la nuit, illustration de l'irréversibilité du temps.

La verrière du Grand Palais respire au rythme de l'horloge atomique de l'Observatoire de Paris. La lumière bleue aux spasmes d'éclairs blancs devient un élan poétique improbable, le souffle vital d'une ville, qui, bien qu'elle soit belle, en oublie parfois de vivre tout simplement.

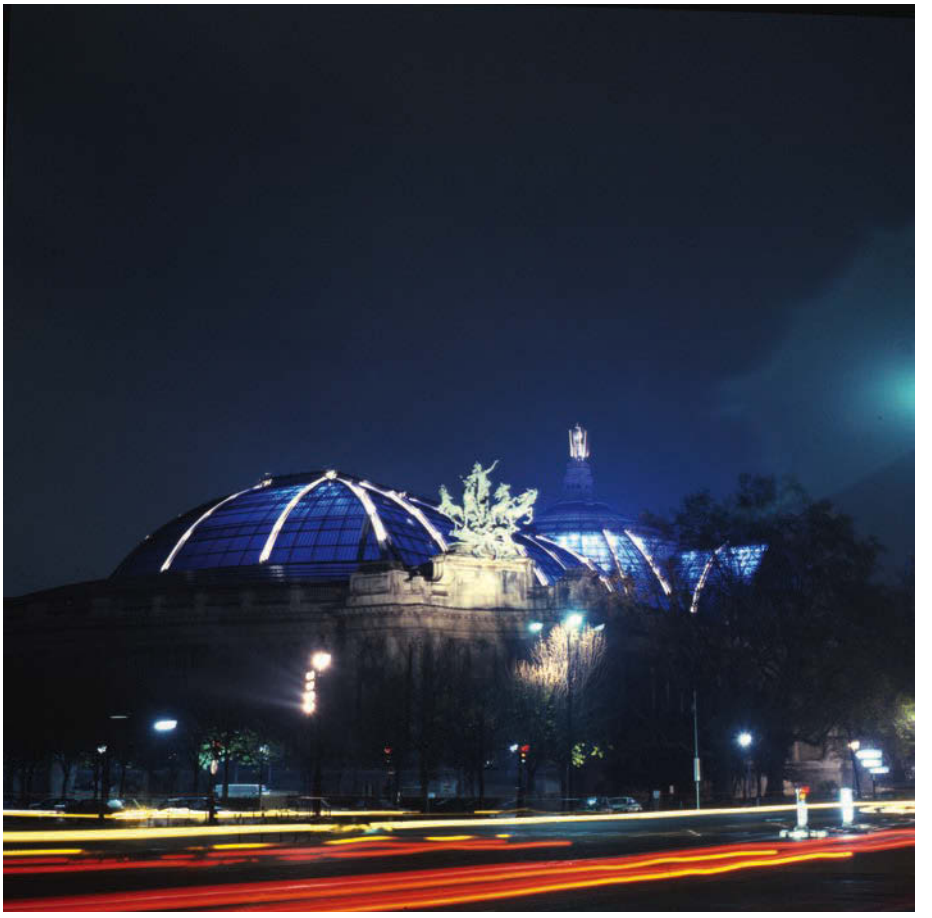
– Commanditaire : Société des artistes décorateurs à l'occasion du 54e Salon des artistes décorateurs « SAD 87 » sur le thème « Créer son temps »

FIGURE 26
Irréversibles lumières



© Yann Kersalé – SNAIK.

FIGURE 27
Irréversibles lumières



© Yann Kersalé – SNAIK.

L'amorse du bleu, Tramway, Nice, 2006

Le bleu est la couleur temporelle par excellence, en symbolisant l'infini de l'espace-temps. Une canopée de traits et de points de lumière bleus décline toute la gamme picturale en code Morse, révélant la poésie d'une forme de communication binaire en train de disparaître, associée à l'infinie modularité du bleu et de ses nuances.

– Commanditaire : Communauté d'agglomération Nice-Côte d'Azur

FIGURE 28
L'amorse du bleu

© Yann Kersalé – SNAIK.

Gare Atocha, Madrid, Espagne, 1999

Hommage allégorique à la peinture espagnole, la verrière de la gare d'Atocha respire aux couleurs des grands maîtres. Fragments d'orange, de rose magenta, de vermillon et de carmin « prélevés » sur des toiles de Goya et Velasquez exposées au Prado embrasent la façade Art nouveau du bâtiment.

Mise en lumière de la gare d'Atocha à l'occasion de l'Arco (Foire internationale d'art contemporain de Madrid).

– Commanditaire : Ambassade de France/RENFE

FIGURE 29
Gare Atocha

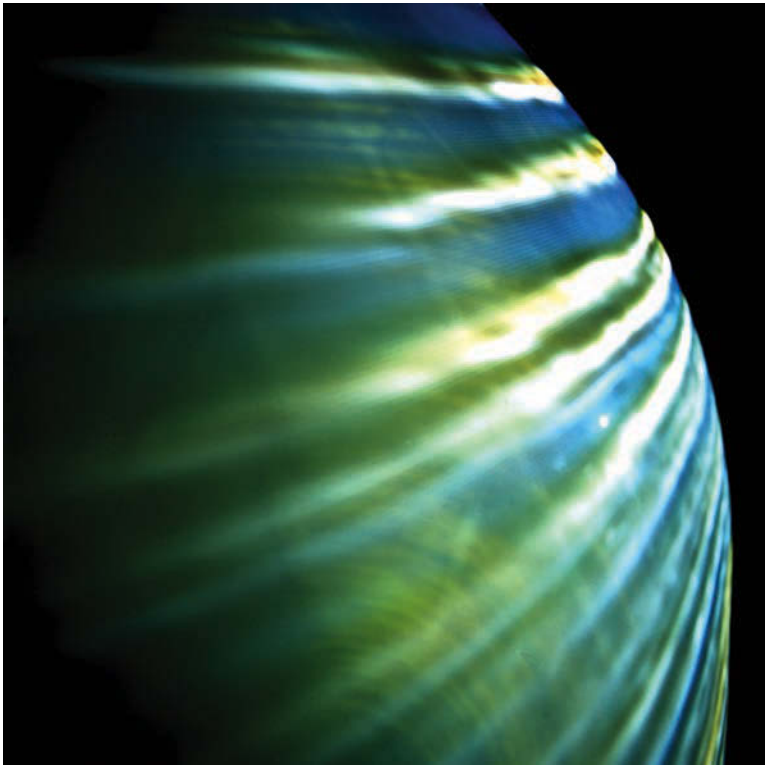
© Yann Kersalé – SNAIK.

***

La quatrième catégorie de projets est dans le domaine de l'expédition ; je l'ai appelée « expédition lumière » ; elle correspond à mon secteur de recherche fondamentale. C'est sous cette catégorie que je crée ou conçois des histoires à partir d'un site ou d'un lieu, ou d'un espace ou d'un phénomène qui m'intéressent. Il n'y a pas de commande, c'est pour cela que c'est si difficile à mener, alors que dans les trois autres catégories citées précédemment, il y a au moins un commanditaire. Il me faut alors trouver les moyens pour les réaliser. Ce sont donc des projets développés à très long terme. Certains ont été dessinés il y a une dizaine d'années et n'ont pas encore abouti.

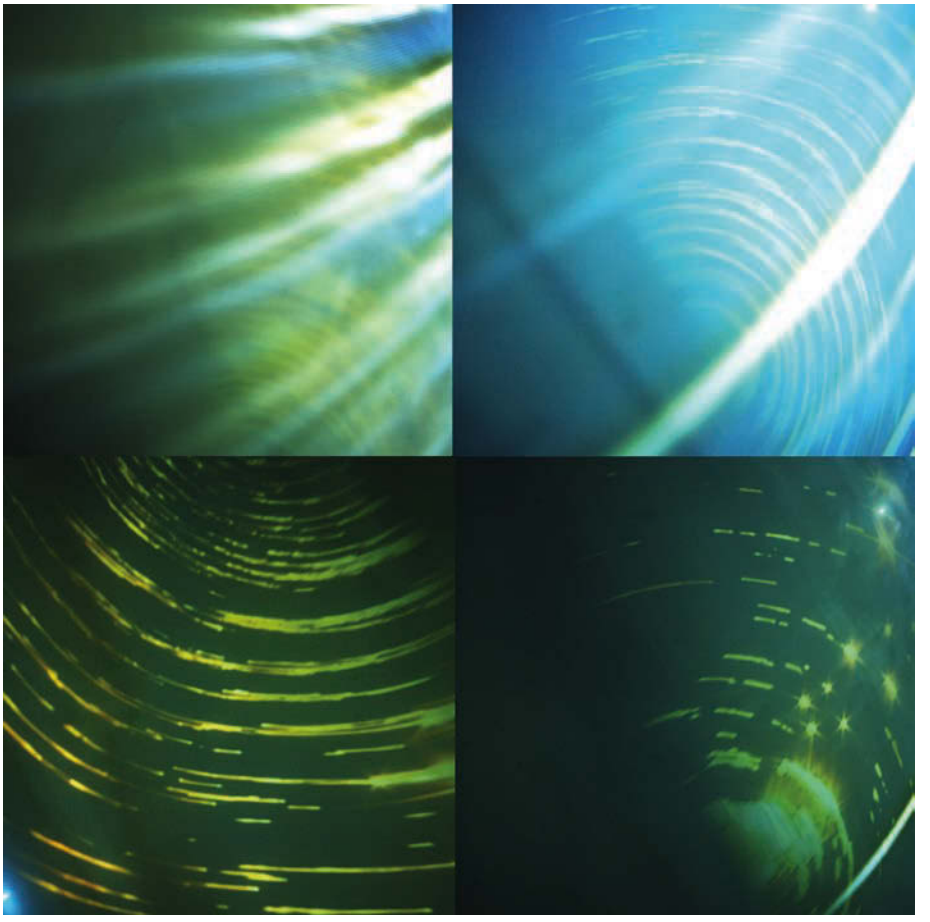
À l'aide du numérique et de l'avancement technologique de la vidéoprojection, qui permet maintenant d'utiliser le vidéoprojecteur comme une sorte de source lumineuse, on peut capter de la lumière existante pour ensuite la projeter. Il peut s'agir de la lumière solaire, comme lorsque j'ai été en terre de Baffin, au bord du cercle polaire, capter des lumières qui se trouvaient sur l'eau et sur les icebergs pour ensuite les utiliser en les projetant sur des ballons météo gonflés à l'hélium pour le projet Relique de la calotte *(2001). Cela donne des aspects très particuliers à cette lumière.*

FIGURE 30
***Relique de la calotte*, 2001.**



© Yann Kersalé – SNAIK.

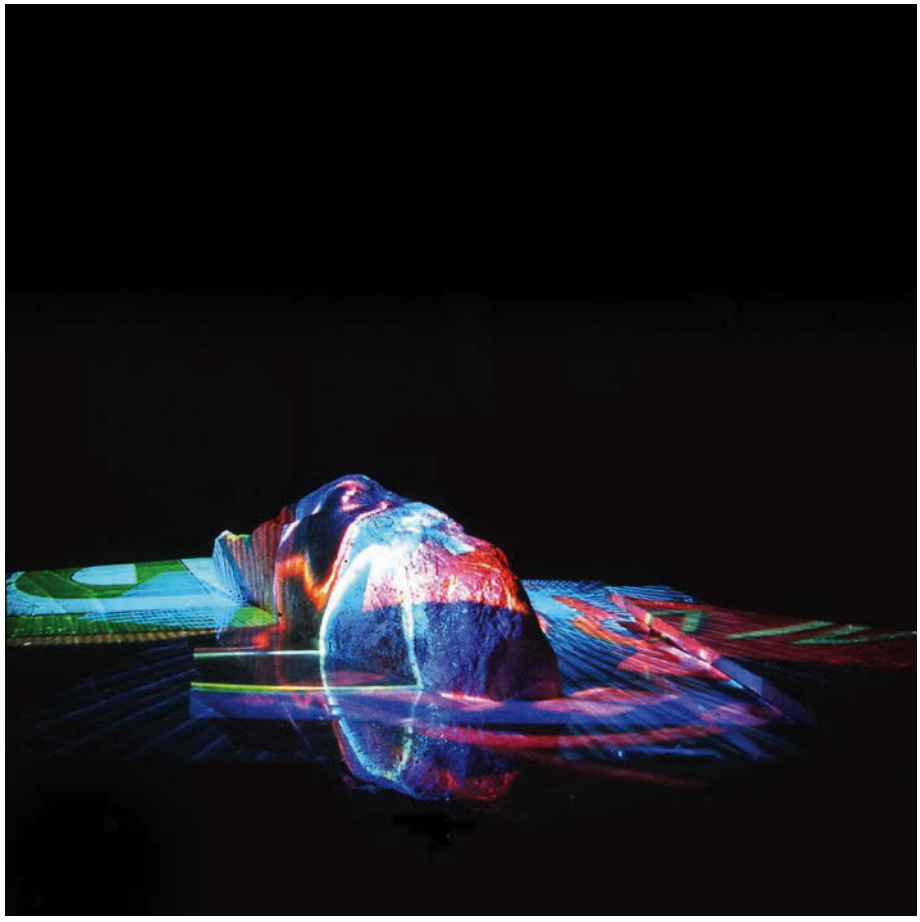
FIGURE 31
***Relique de la calotte*, 2001.**



© Yann Kersalé – SNAIK.

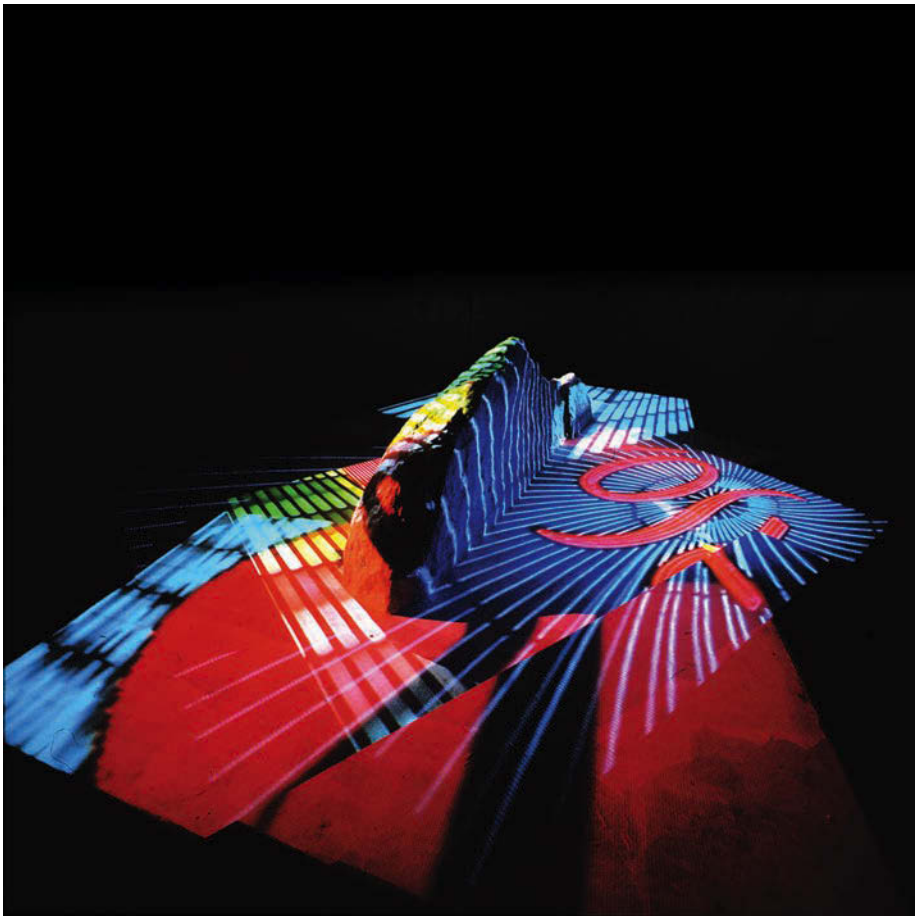
À Tokyo, pour le projet Lightjack *(1998), j'ai également utilisé les néons des enseignes, mais seulement des fragments. J'ai capté leur lumière et l'ai réutilisée comme lumière éclairante. Cela créait un phénomène très étrange, puisqu'il y avait cinq sources lumineuses en même temps. Elles diffusaient de la lumière perpétuellement sur un rocher particulier situé dans la cour de la fondation de la galerie Mâ, à des rythmes qui n'étaient absolument pas montés ni ordonnancés, mais qui étaient là.*

FIGURE 32
***Lightjack*, Galerie Mâ, Tokyo, 1998.**



© Yann Kersalé – SNAIK.

FIGURE 33
***Lightjack*, Galerie Mâ, Tokyo, 1998.**



© Yann Kersalé – SNAIK.

J'ai réalisé un travail, Le songe est de rigueur *(1986), avec la complicité des scientifiques d'Ifremer, qui m'ont donné les moyens techniques d'avoir en direct l'amplitude de la houle, la force du courant, la vitesse du vent et la hauteur de la marée. Sur un cap, à côté de Saint-Guénolé (Penmarch), dans le Finistère, en France, j'ai installé, pendant tout un cycle de lune, des appareils qui créaient une sorte de chorégraphie en perpétuel recommencement et qui variaient et changeaient en fonction de l'analyse de l'état de la mer. On pouvait parler d'un électrocardiogramme de la mer en direct, et ce, durant toute la nuit, du crépuscule à l'aube, et pendant tout un cycle de lune.*

FIGURE 34
***Le songe est de rigueur*, Pointe de la Torche, Bretagne, 1987.**

© Yann Kersalé – SNAIK.

FIGURE 35
***Le songe est de rigueur*, Pointe de la Torche, Bretagne, 1987.**

© Yann Kersalé – SNAIK.

La nuit, il y a un terrain d'investigation infini, la nuit étant un support comme peut l'être la toile pour le peintre ou la matière pour le sculpteur. Deleuze disait que si les philosophes créent des concepts, les artistes créent des percepts. La nuit, c'est aussi en termes philosophiques quelque chose où il y a la possibilité de créer des percepts. Et je pense que le type de travail que je tente de réaliser avec la lumière peut aller dans ce sens.

Yann Kersalé

Yann Kersalé est un artiste plasticien qui utilise la lumière comme médium d'expression, à l'image d'autres se servant d'un pinceau pour figurer leurs idées. Il choisit la nuit, lieu d'élection du sensible, comme terrain d'expérimentation. En mettant en mouvement espaces et constructions, il propose de nouveaux récits à la ville contemporaine.

Yann Kersalé cherche, au travers d'éléments sociologiques, historiques, géographiques ou architecturaux précis, une base de création pour en extraire une thématique narrative.

Jouant avec les règles, les conventions, il redessine un lieu, par son interprétation technique, mais avant tout sensible. Il crée ainsi des fictions lumineuses en milieu urbain, des parcours géo-poétiques dans la nature ou élabore ses propres lumières-matière. C'est ainsi que la plupart de ses projets sont conçus. Depuis 30 ans, cet artiste parcourt le monde et explore différentes formes de paysage, du crépuscule à l'aube.

CANADA

Marie-Pier
BOUCHER

Marie-Pier Boucher *works on outer space science and technology, with a specific focus on extreme environments. Her research residencies include: Johnson Space Center, NASA; Banff Center; Max Planck Institute for the History of Science; SymbioticA. She received her PhD from Duke University and is currently a Postdoc at MIT's Center for Art, Science and Technology + Program in Science, Technology and Society.*

CANADA

Patrick
HARROP

Patrick Harrop *is a licensed architect, electronic artist and a recently appointed associate professor of Architecture at Laurentian University. His research specialties are in emerging technology and design: including digital fabrication, maker culture and open sourced fabrication, contemporary theory and the philosophy of technology. He is the past CMRI Chair in Masonry Studies and former researcher with CAST (CFI funded, Centre for Architectural Structures and Technology) at the University of Manitoba. Patrick Harrop's scholarship is in research-creation that has resulted in works exhibited in Montreal, Shanghai, Berlin, London, Vancouver and Winnipeg.*

Alien Media

An Interview with Rafael Lozano-Hemmer[1]

RLH: Rafael Lozano-Hemmer

MPB and PH: Marie-Pier Boucher and Patrick Harrop

MPB and PH ***Our initial concept for this issue of* Inflexions *was to consider the idea of aesthetics in action. According to Gilbert Simondon, aesthetics is never determined. Rather, it is a tendency that has the power to reticulate the primitive state of magical unity. This power of reticulation—or networking—is essential to understanding the relationship between technology and aesthetics. To us, your work does not instantiate Simondon's thought but actually performs it. By staging complex events, technology is neither celebrated nor is it transformed into an aesthetic tool. Rather, you elicit powerful relations between technology and history while beautifully highlighting the operational***

1. This article has been first published in *Inflexions 5*, "Simondon: Milieu, techniques, aesthetics", March 2012, p. 148-159, <www.inflexions.org>.

form of aesthetics. Your work speaks to what Brian Massumi refers to when he valorizes the idea of staging situations by working with enabling constraints. As in the theatre, one must initiate by creating conditions that enable or constrain the emergence of different modes of being that are neither random nor predetermined. Could you explain how such an approach to the production of art speaks to you?

RLH *I like the term "enabling constraints"; it gives you the sense that the work is a platform to be taken-over. Platforms are great if they are understood as initial conditions, as starting points, as spring-boards. Another way to see it is to consider success not the creation of a specific piece but the emergence of a specific public. In art, both randomness and predetermination are impossibilities, misnomers. In art all you have is emergence, apparitions, which by definition can neither be random nor predetermined.*

In public art, I often work backwards, in a parasitic mode, in order to understand the type of practical and technological constraints that are presented with a particular commission, and I meet local eccentrics, stake-holders, neighbours. Having said that, my work is rarely site-specific. These contextual insights are tangential starting points that lead to something that's quite alien. I use the concept of alien memory to denote something that's familiar but that does not belong. While it is accommodated into a site, everybody is aware of its artificiality.

There are times in these commissions where the relationship of the participants or the public can be a political memory. A good example is Voz Alta *(<http://www.lozano-hemmer.com/voz_alta.php>[2]), the memorial for the 1968 Tlatelolco student massacre in Mexico City. In those cases, I try to approach the work in an anti-monumental way. The challenge of* Voz Alta *was to remember what happened, but not in a necrophiliac way, where we assume that memory can be recalled independently. So I try to think about a language that evokes this tragedy and activates the memories without being exhaustive about that representation. Instead, I turn the emphasis onto a living public that may create new memories and relationships, including connections to contemporary massacres that are taking place today.*

I had a simplistic view of the radical movements of 68: I assumed that they were monolithic, utopian and idealistic. Yet when I studied the material, I realized that they were really sophisticated, creative and tactical in the way they used protest.

So the idea for me was to reveal that and make it current. The question of making this event beautiful is one of creating an entitlement and a relationship to your surroundings. I don't have a problem saying that

2. Retrieved February 16, 2018.

my work is a special effect. There is this intention of amplification to an urban scale. Yet although its there, it's very frail, ephemeral, and has a tendency to disappear. Strategically, the pieces are platforms for participation where the relationship to the political history of the site is as important as the microrelational event between two people who meet in the space and pass a microphone from one to the other.

MPB and PH ***So you don't address the massacre itself but almost use it as a pretext to reconfigure relations. In this piece, it's obvious that you have a political agenda. Yet you don't necessarily address politics directly in all your pieces. Sometimes it seems that politics is a resulting effect, rather than a departure point.***

RLH *That's right. Except for* Voz Alta *and a few other pieces, I have often been criticized for* not *being political enough. My answer to that is, although I admire their work, I am not political in the same way that Krzysztof Wodiczko or Hans Haacke are. I find that it is very important to work with micropolitics: the personal politics of, for example, a vintage punk guy meeting an evangelical Christian and having an experience to share or maybe talk. I don't think addressing the political explicitly is something I can do. I have no moral lessons. Obviously I have a position, but that is not something that I try to push onto people.*

FIGURE 1
Rafael Lozano-Hemmer, *Frequency and Volume, Relational Architecture 9*, 2003. Shown here: San Francisco Museum of Modern Art, San Francisco, California, United States, 2012.

© Johanna Arnold Photography.

The more connections that we make to historical precedents, the more entry points there are for the work. When a friend of mine saw the project Frequency and Volume *(<http://www.lozano-hemmer.com/frequency_and_volume.php>[3]), a piece that allows you to tune electromagnetic signals with the body, he directed me to one of the texts from the 1920's Mexican Estridentista group: the "Manifesto for Antenna Man" talked about how the radio waves were permeating our space and our bodies so that we were constantly tuning into them. To me, it is so much richer to refer to the Estridentistas than to anything contemporary. Yet the work was inspired by a current political event. On the premise that broadcast permits were needed, the Mexican government had banned and shut down informal radio stations in Chiapas and Guerrero because they didn't like it when indigenous communities set up cohesive agencies of technologies. While the piece does not offer a solution to the problem of access to the electromagnetic spectrum, it does allow one to visualize this otherwise hidden public space. We recently presented the project in London's Barbican Centre. London has had an intense tradition of pirate radio. Many important DJs come from the informal, uncontrolled radio transmissions of pirate radio. To me the question of public space, of course, extends to architectural space, but also extends to the internet and the electromagnetic spectrum. It becomes richer than a geometric question. It becomes a question of other kinds of networks.*

MPB and PH ***The political seems to somehow percolate to the public space based on interaction. Even though you qualify some of your pieces as being relational, especially the Relational Architecture series, you still address interactive themes. In other words, you challenge the boundaries between interactive and relational art. At the same time, you tackle the traditional narratives associated with interactive art. By breaking with linearity and by using transformation and variation as conditioners of relationality, you not only negate but also reconfigure the traditional linear correlations between actions and reactions. You use a lot of mathematics and algorithms to make visible the qualities of lived relations and the staging of conditions for undetermined events. In light of this, could you explain how you engage with the difference between interactivity and relationality?***

RLH *I have a background in sciences. So I always felt that science was a place of very intense experimentation and absolutely weird and beautiful phenomena. Even as I studied quantum mechanics, things like the uncertainty principle, the duality of light, the impossibility of a vacuum, and other phenomena were inexplicable to me. Non-linear dynamics*

3. Retrieved February 16, 2018.

with its recursive algorithms, cellular automata, fractals, and so many other mathematics were developed to create enormous complexity. When I joined the art world, the whole field of interactivity was being developed in a way that I would call Pavlovian. It was all about a trigger mentality. We used to call it 1-bit interaction, like an on/off switch. I think that those early steps were really quite necessary because people were exploring these languages for the first time. Everybody who was working with it was trying to understand how the hierarchy of established or predetermined outputs in an interactive narrative, for instance, was really not the way to create what really matters in art. The sophistication came much later, how can we code dissimulation, alterity, contagion, ambiguity, betrayal, interruption, loss?

I encountered the word relational through the work of Brazilian artists, Lygia Clark and Hélio Oiticica. These artists were pioneers in the 1960s and the 1970s of relational objects, sculptures and installations that were intended to be manipulated and played with. To me the word relational, as I heard it, had a horizontality that maybe Simondon was talking about where the aesthetics are opposed to the interface. This challenges the insistence that virtuality and materiality are mirror images of each other. These things are co-present, so relationality allowed me to think of the computer and technology as a potential language with which you can make relationships emerge, as opposed to preconceiving the outcomes.

Interactivity also had a first person sensation to it. Just as I was starting to do electronic art, virtual reality was at its most popular point. Despite hearing about the endless possibilities, there was a real rejection of it from myself and my colleagues, mostly because of what William Gibson would call "leaving the meat behind." There was no way to engage the entire body in relation to it. So I worked quite a bit with choreographers, I learned a bit about proprioception, and the fact that the body is in a state of metastability. Dancers learn all of this early on. There is awareness beyond the five senses of the positions of the limbs and their relationship of that to thought, or to other bodies or to spaces. All of this to say that in this sense "interactive" became very limited to me and I equated it with a push-button.

*Relational is also connected to the work of Maturana and Varela. I read it (*Autopoeisis and Cognition*) and I was excited about the fact that they used the word. I have a piece that is a homage to them and the idea of autopoeisis, of self-creation.*

The third use of the concept of relational emerged in the 1970s with the idea of the relational database. To me, technically, this is the most interesting thing, because the idea of the database is that a quantum of information can be filtered, sorted and reconfigured. A relational

FIGURE 2
Rafael Lozano-Hemmer, *Re:positioning Fear*, *Relational Architecture 3*, 1997. Shown here: Landeszeughaus, Architecture and Media Biennale, Graz, Austria.

© Joerg Mohr.

database is the same as a database, except networked and with wormholes that allow databases to fold into each other, or to be recursive. They allow a database to become a performative platform.

I started calling my work relational in 1995. Although Nicolas Bourriaud published Relational Art *in 1997, it's got nothing to do with what I've been talking about. I find his work was more about the moment of artistic creation and presentation. My work is about the moment of the event itself and its creation through perception and participation. My works are always, by definition, unfinished as they are presented, and quite honestly, many times they fail, sometimes quite beautifully. If people don't engage with the work, there is no work.*

The first time I did a very large shadow play, Re:positioning Fear *(<http://www.lozano-hemmer.com/repositioning_fear.php>*[4]*), for a military arsenal in Graz, Austria, I thought of the shadow as an expressionistic, perverse Friedrich Wilhelm Murnau scene of otherness and subconscious fear. Yet from the moment we opened it, everybody started playing and having a great time. It was really a carnivalesque kind of scene. I thought ok, I BLEW IT!! This has nothing to do with fear. Yet the next time I worked with shadows, we leveraged that performative side of embodiment at an urban scale. In my work, the relational aspect comes out of the emergence of new relations and new connections*

4. Retrieved February 16, 2018.

between disparate realities. There is a real sense of empiricism and experimentality that can allow things to happen. Once a project is out there, I often feel that a fundamental element of my work should be that it is out of my control. If it is in my control, then I have failed miserably.

MPB and PH ***Drawing upon this sense of empiricism and experimentality, could you discuss the relationalities between technology and the body that are at play in your work?***

RLH *I am coming very firmly from a position (one that I think is very Canadian, even before McLuhan) that technology is not something that is outside of our body but that is part of us, like McLuhan's "second skin." Even if you live in a remote area of the planet and have never made a phone call, your country exists in a globalized economy dependent on virtual capital, your language is about to disappear, and your environment is deteriorating. We are all part of a technological culture. I often say that I work with technology because it is inevitable. The last person to try to be outside of technology was Pol Pot, and he did not do so well. It is just as coherent to say that technology is a language. And as a language it's not neutral, it has its biases and its properties. We can't imagine the world without technology; just as a phenomenologist, such as Merleau-Ponty, suggested that we couldn't imagine what preverbal thought was because we need language to get there. If the public watch eight hours of screen-time a day, then there is no way that those screens cannot assumed to be part of their body. The iPod plays the music that I already like, and that reaffirms who I am. As far as the subject of technology and the individual is concerned, these possessive, prosthetic extensions of our perception have been dealt with quite well. The ones that haven't been dealt with, and I am interested in exploring through my work, are the ones with more connective spaces. You will notice in my work that I rarely have just one robot. Rather than a singular robot, I am interested in a community of robots interacting or relating to another layer of connection.*

One of the things that I have investigated a lot is the idea of interpenetration and co-presence: being inside of someone else's body or of someone being inside of your body. In Body Movies (<*http://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php*>[5])*,* Under Scan (<*http://www.lozano-hemmer.com/under_scan.php*>[6]) *and* People on People (<*http://www.lozano-hemmer.com/people_on_people.php*>[7])*, your shadow is inhabited by somebody else.* In The Trace (<*http://www.lozano-hemmer.com/the_trace.php*>[8])*, which is composed of light beams that cross in three dimensions, the person here is actually in a different city*

5. Retrieved February 16, 2018.
6. Retrieved February 16, 2018.
7. Retrieved February 16, 2018.
8. Retrieved February 16, 2018.

and yet they see you as light intersections in three dimensions. You can walk into the exact same place where they are and you will get the sense of tele-embodyment. One of the themes that I always return to is the technologies of scanning and of being inside. Being inside is not just about the ultrasonic machine that lets you see. Rather, it is the intersubjective idea that you have inside of yourself all these other things that you have read or seen. You are made out of that which you have experienced.

MPB and PH ***You also play with other cultural dualisms, such as private/public, to show that the identities of the terms they relate are not static.***

RLH *The dualisms that really matter to me are those of absence and presence. These two things are not antagonistic. They are inseparable. There is a really fascinating field of vacuum studies. A vacuum, by definition, is a place where there is nothing. In space, we can approximate a true vacuum where there are only a couple of particles. According to quantum mechanics, if at any given time you take a snapshot of a vacuum where there is "nothing" there is a probabilistic intensity of quantum activity where matter and antimatter are constantly shooting off in opposite directions. A vacuum is a site of immense quantum mechanical activity. It's just that it is so brief, and that in that interval it collapses onto itself under Heisenberg's uncertainty principle. What we observe is the net effect of nothingness. The idea that the vacuum does not exist and that absence is in fact a site of intense presence is metaphorically an important part of my work. Sometimes this absence is performed very simply such as in the neon sign* Entanglement *(<http://www.lozano-hemmer.com/entanglement.php>[9]) where you turn it on and it immediately connects you to another place.*

Some architects are designing buildings with the objective of their disappearance. Take for example Jochen Gerz's memorial for the holocaust in Hamburg. Rather than the typical slate with people's names, he built a huge phallic monolith, covered with a dark surface: a big prism. Over the period of a few years, this monolith slowly descended and disappeared into the ground. All that remains is a plaza with the footprint of the monolith with a plaque that explains what had taken place. The absence of that monolith is the strongest presence that I can begin to imagine. I can think of no more elegant, poetic and effective way to connect with something as tragic as the holocaust as this absence. It's beautiful. The piece that was just done for the Vancouver Olympics, Vectorial Elevation *(<http://www.lozano-hemmer.com/vectorial_elevation.php>[10]), is really about projecting an absence. Those people*

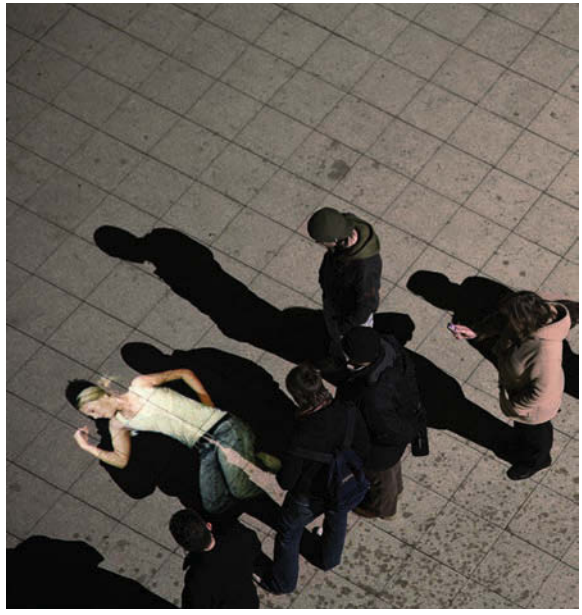
9. Retrieved February 16, 2018.

10. Retrieved February 16, 2018.

FIGURE 3
Rafael Lozano-Hemmer, *Body Movies, Relational Architecture 6*, 2001. Shown here: Schouwburgplein, V2 Cultural Capital of Europe, Rotterdam, The Netherlands.

© Jan Sprij.

FIGURE 4
Rafael Lozano-Hemmer, *Under Scan, Relational Architecture 11*, 2005. Shown here: Brayford University Campus, Lincoln, United Kingdom.



© Antimodular Research.

FIGURE 5
Rafael Lozano-Hemmer, *Under Scan, Relational Architecture 11*, 2005. Shown here: Trafalgar Square, London, United Kingdom, 2008.

© Antimodular Research.

who are participating are not there. There is an incredible construction with an overlapped sense of transactions taking place in virtuality and networks overlaid onto real space. These two things can, should and do coexist. They can be experienced simultaneously.

MPB and PH ***You spoke eloquently about absence, but what about presence? In works, such as* Solar Equation *(<http://www.lozano-hemmer.com/solar_equation.php>[11]), you seem to be looking to take something absent and invisible from our phenomenological experience such as the sun's rays or even the astronomical scale and bring it into the present. What is remarkable about* Solar Equation *is that it was brought into the civic sphere, more or less at the scale of a building. This connects the piece to our civic institutions, which inevitably makes it public. How do you see this question of taking absence and making it present?***

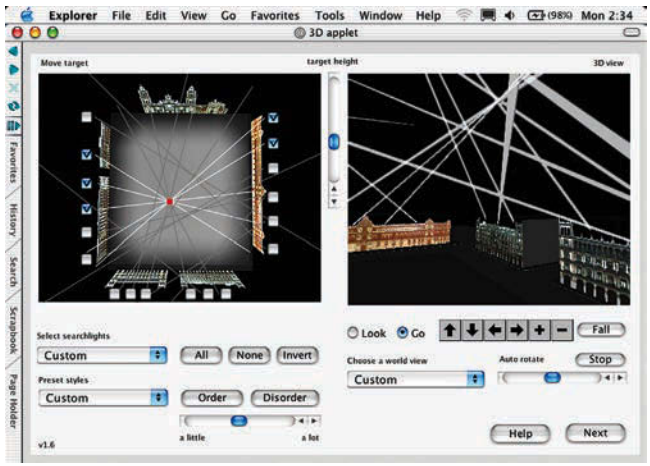
RLH *What attracted me to* Solar Equation *was the possibility of visualizing the complex mathematics embedded in the turbulence in the sun. That fascination came out of the research that we have been doing here in the studio. We look at materials, equations and especially mathematical*

11. Retrieved February 16, 2018.

FIGURE 6
Rafael Lozano-Hemmer, *Vectorial Elevation, Relational Architecture 4*, 1999. Shown here: Zocalo Square, Mexico City, México.

© Martin Vargas.

FIGURE 7
Rafael Lozano-Hemmer, *Vectorial Elevation, Relational Architecture 4*, 1999. Shown here: Zocalo Square, Mexico City, México.



© Antimodular Research.

FIGURE 8
Rafael Lozano-Hemmer, *Solar Equation, Relational Architecture 16*, 2010. Shown here: Federation Square, The Light in Winter Festival, Melbourne, Australia.

© Marcel Aucar.

concepts that have emerged over the last fifty years such as fractals, reaction-diffusion, Navier-Stokes and fluid dynamics. We are sitting on a moment where math is legitimating an entire movement of art similar to the era when Brunelleschi first worked with perspective. Interactivity is dominated by two modes: causal or random. Today we can look at these non-linear dynamic equations and create experiences that are neither preprogrammed nor arbitrary. Although a lot of people saw this piece very scientifically, nobody is pretending that this is a scientific model of representation. This is a performance event.

I wanted this piece to evoke landscapes of mystery and paradox, an ode to William Blake. I think that the images that we got of the solar surface in the 1990s defined our era in same way that the image of the earth was the definitive image of the 1960s. The Sun is violent, completely out of control, gives life, creates all of the elements, and causes global warming. The piece is a scale model 100 million to one and there is a sense of distance and irony, which I also hope came through. There is something about the processing of scaling that is fascinating and humbling. A long time ago, I read a discussion by Derrida, in The Truth and Painting, *where he talks about the sublime as being very small, in contrast to Kant's understanding of it as very large. Very large and very small are inseparable. The processes of amplification are always at work with any kind of scaling.*

FIGURE 9
Rafael Lozano-Hemmer, *Solar Equation, Relational Architecture 16*, 2013. Shown here: Lumiere Festival, Durham, United Kingdom.

© Antimodular Research.

In a virtual helmet, you are asked to become small to pretend that displayed virtual buildings are real. There is a suspension of disbelief in order to believe that is happening. In Relational Architecture, *we are doing the exact opposite where we amplify the presence of an individual participant to an urban scale. In this case, it is the buildings that are pretending to be what they are not. Mexico's Zocalo square is the third largest in the world. It fits 260,000 people. In any given day, there are three protests on the square, but the size is so huge that nothing really happens there. It is specifically designed, in terms of scale, to allow for protests to happen, but its scale drowns them out. The very first time I used searchlights to amplify individual expressions at an urban scale was in that context. Churchill said, "we make buildings and buildings make us." Globalization has subverted that relationship. A building that is built here is going to be identical to one in Singapore or Mexico City. Rather than representing citizenry, it represents capital. Buildings are designed to be cost effective, formulaic and modularized. Anything that we can do to interrupt the narrative of homogeneity and to create this eccentric moment of unpredictability is the democratic potential of the work.*

MPB and PH ***Of all the mediums that you work with, light seems to play a dominant role. You are also an interactive artist who has access to the most sophisticated of technologies. Yet, in a number of projects, particularly the Pulse series, you chose to work with the bare incandescent light. The cultural references are absolutely huge: the racing heartbeat of an interrogation or even film noir. It was obviously a very deliberate choice that you made. Particularly, since we are talking about it now, could you elaborate on why you have been working with this medium?***

RLH *I've thought a lot about light. I am not so much interested in the materiality of light, but the space of light. Every visual artist works with light. I was recently at a conference called the "Meaning of Light." Everyone was referring to light as enlightening and spiritual. As a Quaker artist, I admired James Turrell searches for an inner light, which is great. My interest in light, however, is in the light used by American border choppers to find Mexicans. The light of interrogations. The light of the sun's explosions. My parents were nightclub owners in Mexico City. To me light is artificiality. It's connected to drugs and hallucinations. I have a real carnivalesque understanding of it as opposed to something spiritual. It is also controllable, malleable and ephemeral. I work with light to create parties. So I am most comfortable working with disco lights.*

Conservation seems to be an issue that I have now when museums acquire my work. I believe that ultimately it is the artists who need to make the decisions about their commitment in a particular technology. Take for example Nam June Paik's piece where a Buddha watches himself on a short circuit TV monitor. Many of his pieces were about the importance of the cabinet. The question is, does that piece die in thirty or fifty years when the TV monitor cannot be repaired? Can a current flat screen replace the cabinet and does it matter? Perhaps this particular work is about the circularity of vision, not the cabinet. The only one who can really answer that is Nam June Paik himself, and he is dead. So in light of that, whenever I make a piece, I very carefully specify which parts can and should be replaced easily. When Tate acquired my piece Subtitled Public (*<http://www.lozano-hemmer.com/subtitled_public.php>*[12]*), they wanted spare projectors in case any broke. But I consider this is more like Sol LeWitt's* Art of Instructions*. As far as I am concerned, for this piece, you can generate the same experience with whatever projectors come up in the future, which will probably have even more resolution.*

On the other hand, with the incandescent light bulb, I am completely tied to its iconic shape, to the heat it gives out, to the attack of the tungsten filament, to its colour temperature, to its short life span. The moment the incandescent light bulb no longer exists that piece should

12. Retrieved February 16, 2018.

Figure 10
Rafael Lozano-Hemmer, *Subtitled Public*, 2013.

© Antimodular Research.

die. I don't believe in vampire art. I very much believe in the honorable death of artworks. The incandescent light bulb is banned now in half of the world and it will be banned here too soon. Some of Dan Flavin's coloured fluorescent tubes were also banned, but because they were seriously toxic. The incandescent light bulb is being banned because it is inefficient. I fundamentally think that in the future, people will have an artisanal production for artworks like mine and many other people who work with incandescent light. For this reason, the typology of blown glass, inert gas and tungsten filament will always be preserved.

Pulse Room (*<http://www.lozano-hemmer.com/pulse_room.php>*[13]) *was developed for the very first automated factory in Latin America: Puebla's La Constancia textile factory. This was also one of the first factories with incandescent light bulbs. It really spoke to that particular time of modernity. The light bulb manifested this new energy called electricity, and is now the icon of an idea. The bulb is also absence and presence. It is an interface between an inert gas and our own air. There are a hundred different precedents in art that refer to the bulb, such as Marcel Duchamp filling a light bulb with the air of Paris or Jack Goldstein's performance with a beating light bulb. The problem is not how to preserve Art but how to perpetrate it.*

13. Retrieved February 16, 2018.

FIGURE 11
Rafael Lozano-Hemmer, *Pulse Room*, 2006. Shown here: Recorders, Museum of Contemporary Art, Sydney, Australia, 2012.

© Antimodular Research.

Rafael Lozano-Hemmer

Rafael Lozano-Hemmer was born in Mexico City in 1967. Electronic artist, he develops interactive installations that are at the intersection of architecture and performance art. His main interest is in creating platforms for public participation, by perverting technologies such as robotics, computerized surveillance or telematic networks. Inspired by phantasmagoria, carnival and animatronics, his light and shadow works are "antimonuments for alien agency".

Daily tous les jours et la lumière : pour un espace public réenchanté

Entretien avec Melissa Mongiat

Aurélie
BESSON

© Danny Perreault.

Aurélie Besson *étudie au doctorat en études et pratiques des arts de l'Université du Québec à Montréal (UQAM). Sa recherche codirigée par Louise Poissant et Victor Frak porte sur l'incorporation et les sens du mouvement dans l'expérience d'œuvres participatives et interactives. Elle a produit et commissarié des expositions internationales, et a coordonné une dizaine de conférences ainsi que des projets de recherche collaboratifs.*

AB : Aurélie Besson

MM : Melissa Mongiat

AB ***Dans de nombreux projets, vous travaillez avec le matériau qu'est la lumière. Quelle est votre approche de celle-ci ?***

MM *Dans nos projets, la lumière n'est jamais un point de départ. C'est un matériau parmi d'autres auxquels on a accès. Pourquoi le choisit-on ? Je vois deux raisons assez distinctes et intéressantes :*

– La projection lumineuse permet de faire vivre des images sur toutes sortes de surfaces et transforme des surfaces en écrans.

– La lumière peut agir comme un signal. On l'a utilisée de cette manière dans le projet 21 Balançoires, *ce qui permet de visualiser le mouvement des gens et de créer comme résultat une performance. Elle permet de rendre visible quelque chose qui autrement le serait moins, surtout la nuit.*

C'est donc un outil de performance ou un outil qui permet de transformer n'importe quelle surface en écran, et ainsi, les possibilités sont infinies.

C'est intéressant de travailler avec la lumière pour sa propriété éphémère. On peut ainsi donner à un espace une seconde vie, puis en faire plein de permutations.

AB ***Qu'est-ce qu'il y a de particulier à travailler avec la lumière lorsqu'il s'agit d'un projet présenté dans une ville, et donc dans l'espace public ?***

MM *Historiquement, la lumière a apporté de la sécurité dans les villes. À l'époque victorienne, lorsque l'on a commencé à éclairer, la nuit, les espaces publics, le taux de criminalité a alors beaucoup diminué. Aujourd'hui, on a l'opportunité de jouer avec le potentiel poétique de la lumière, on peut la contrôler et raconter des histoires. Dans les villes, la lumière est souvent coordonnée par les instances publiques, c'est une façon d'exercer un contrôle. C'est intéressant de pouvoir reprendre possession de ce médium-là pour raconter les histoires que l'on veut, faire vivre des expériences autres que celles qui sont dictées par le pouvoir.*

FIGURE 1
Daily tous les jours, *21 Balançoires*, 2011- .

© Olivier Blouin.

AB ***Pensez-vous que le fait de présenter un projet de lumière dans une ville joue sur l'effet de surprise, l'effet d'événement, ou bien que cela s'inscrit dans une certaine continuité de ce qui constitue la ville la nuit (puisqu'une des particularités de la ville est son éclairage artificiel, la nuit) ?***

MM *Il y a toujours un plaisir à intégrer un projet dans une expérience déjà existante. La continuité est donc intéressante. Je me souviens que dans le premier synopsis qu'on avait présenté pour les* 21 Balançoires, *au Quartier des spectacles, c'étaient les balançoires qui contrôlaient les éclairages existants de l'environnement proche du site. Il y avait donc cette volonté de surprendre, mais avec comme point de départ la situation et le contexte technologique initiaux que l'on voulait pervertir pour leur donner une nouvelle fonction. Il y a toujours quelque chose de fascinant de partir avec ce qui est déjà là, puis de voir comment on peut ouvrir un peu les possibles d'un lieu X ou Y, plutôt que d'installer un imposant dispositif d'équipement scénographique et d'organiser un spectacle en plein cœur d'une ville. Cela peut avoir un apport positif pour la ville aussi, mais ce n'est pas ce qui nous intéresse dans notre pratique, puisque celle-ci s'oriente davantage dans le développement et le questionnement de nouvelles façons de vivre et d'être dans un milieu urbain. Notre objectif n'est pas de tomber dans du spectaculaire, mais de travailler au niveau de subtilités afin de trouver des alternatives à ce qui nous est offert.*

Figure 2
Daily tous les jours, *21 Balançoires*, 2011- .

© Olivier Blouin.

AB ***Comment appréhendez-vous la nuit lors de la conception de projets de lumière ? Est-ce que la nuit vous impose des limites ou constitue un atout dans votre processus créatif ?***

MM *C'est intéressant, la nuit, il y a la noirceur. La ville, la nuit, est un environnement qui prend complètement un autre sens. Par exemple, un quartier qui est visité par des hommes et des femmes d'affaires pendant l'heure du midi peut avoir une vie toute différente avec un autre public, parfois avec un certain taux d'alcoolémie, avec des circulations différentes. Le public, la nuit, a souvent davantage la volonté de se donner, il se sent plus libre et il est plus audacieux. C'est comme s'il y avait certains filtres, certaines barrières qui tombaient. Comme on aime beaucoup travailler avec l'interaction, il y a une disposition du public qui est plus ouvert à participer. En outre, la* faune *est différente : il y a des personnages qui sortent la nuit et pas le jour. Il y a une mise en lumière de différentes parties de la démographie qui peut être intéressante.*

AB ***Dans ta présentation au colloque* Lumières de la ville *de 2013, tu disais que vous aimiez travailler à reconnecter le public. Peux-tu l'expliquer ici ?***

MM *On parlait beaucoup, à l'époque, de reconnecter et de réenchanter l'espace public. C'est dans notre vocation, en travaillant sur la participation dans l'espace public, de susciter la collaboration, d'explorer la manière dont on peut retisser des liens entre les gens.*

On met en place une plateforme qui contribue à ce que les gens entrent en contact, en conversation, même s'il ne s'agit pas de discussions philosophiques ou profondes, ils sentent qu'ils font partie d'un ensemble où leur action a des incidences sur les actions des autres. Il y a quelque chose d'assez magique et, pour nous, c'est un peu ce qui est important dans l'espace public, c'est un espace où on apprend à vivre ensemble, où on partage la même réalité, c'est le lieu où on sent un peu ce qu'est la ville, ce à quoi elle aspire et ce qu'est une société… Mais donc, dans cette volonté de reconnecter les gens, il y a un peu les fondations mêmes d'un espace public et ce que ça veut dire aujourd'hui.

AB ***Dans* reconnecter, *il y a le préfixe « re ». Donc à nouveau. Qu'est-ce que vous voulez dire par là ?***

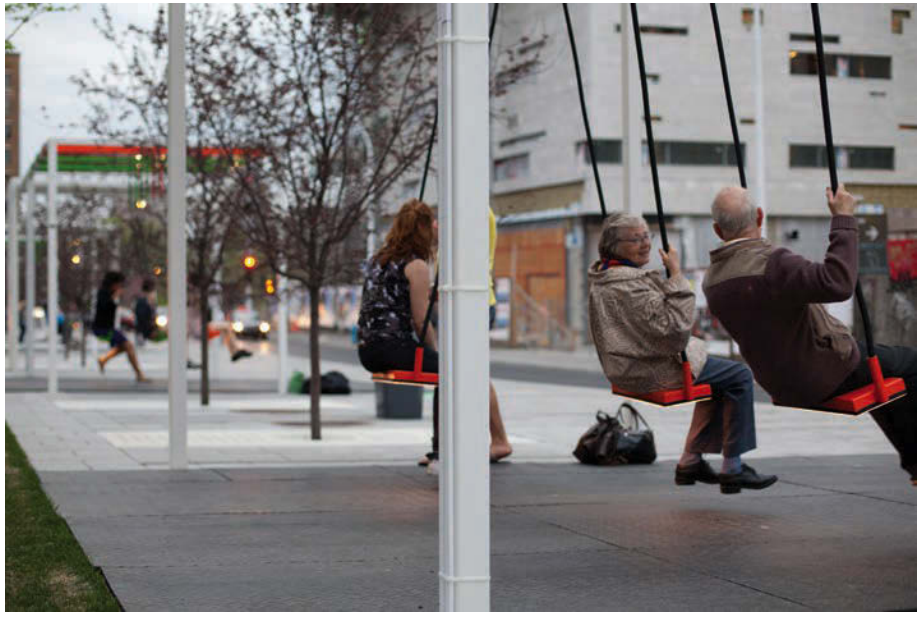
MM *« Reconnecter » peut être envisagé de plusieurs façons. Je pense qu'en regardant dans le passé, à l'époque des villages, le partage de l'espace public, des vies communes et des réalités de chacun était beaucoup plus présent. Maintenant, tout cela est beaucoup plus cloisonné. On est connecté avec les gens que l'on a choisis, avec les médias sociaux, par exemple, où chacun peut vivre sa propre réalité sans jamais faire face à d'autres personnes. Dans nos convictions et dans les études que l'on voit, s'il y a quelque chose à protéger, c'est la démocratie. Michael J. Sandel*

parle de l'importance de ces lieux où les gens peuvent simplement se frôler les épaules, partager des moments, être ensemble et ainsi être conscients qu'il y a d'autres personnes qui vivent avec eux, qu'ils ne connaissent pas, mais qui font partie de leur environnement. Cela permet de comprendre que ce ne sont pas seulement leurs propres intérêts qui comptent.

Il y a la question de reconnecter les gens entre eux, mais aussi celle de reconnecter les gens à leur environnement. L'espace public est principalement conçu par un groupe. La conception de l'espace public, son architecture, son design ne sont généralement pas accessibles. Les matériaux qui sont utilisés sont faits pour durer des années et des années. Tout est fait pour être sécuritaire. Reconnecter les gens dans leur environnement, leur démontrer qu'ils peuvent avoir un impact sur celui-ci, c'est cela qui nous fascine. Puisque la lumière est malléable et même si les murs sont en béton, on peut alors avoir un pouvoir sur ce que racontent nos façades. Donner ce pouvoir-là au grand public est quelque chose d'assez important et magique.

On a pu se rendre compte avec le projet 21 Balançoires *que beaucoup de personnes sont intéressées par ce qui habite leur espace urbain. Lorsque nous faisions des tests de maintenance, de nombreux individus*

Figure 3
Daily tous les jours, *21 Balançoires*, 2011- .



© Olivier Blouin.

sont venus se renseigner pour savoir si nous étions en train de les démonter, car ils souhaitaient qu'elles restent là plus longtemps. On est habitué à subir les choses, subir notre environnement, penser qu'on n'a pas vraiment de moyens d'avoir un impact. Du moment où on offre cette possibilité de transformer notre environnement, cela donne un sentiment d'émancipation, d'importance et de pouvoir.

AB ***Comment travaillez-vous avec la notion d'engagement dans vos projets ? Et quel degré de liberté laissez-vous au public ?***

MM *On parle souvent de différents niveaux d'engagement. Surtout dans l'espace public et dans la ville, il y a une grande diversité de personnes avec toutes sortes de dispositions à la participation. Il y a ceux qui vont aller jusqu'au bout, ceux qui vont faire juste le minimum, ou ce qui sera satisfaisant pour eux, et ceux qui vont aimer regarder le spectacle qui est créé par les autres. Dans notre élaboration, nous réfléchissons toujours à la manière dont on peut faciliter les différentes prédispositions à la participation.*

Dans le projet McLarena*, on a beaucoup poussé les différents niveaux d'engagement. C'est un projet exigeant, car il demande aux gens de faire une chorégraphie de danse sur la place publique, ce qui n'est pas habituel et évident. Cette installation a été présentée dans le cadre des célébrations des 100 ans de Norman McLaren, dans le Quartier des spectacles, avec l'Office national du film. Son film* Canon *de 1964, où une chorégraphie de Grant Munro est présentée en canon, nous a été remis. En voyant ce film, on a remarqué que les répétitions de cette chorégraphie crée de nombreuses correspondances et histoires, et on s'est dit que ce serait génial de faire un canon collectif dans l'espace public avec comme point de repère la chorégraphie initiale.*

Dans McLarena*, les canons sont faits de façon collective. Ainsi, la première personne imite la chorégraphie exécutée par Grant Munro, ensuite, la deuxième personne imite la première et ainsi de suite comme dans le jeu du téléphone arabe. Cela enlève de la pression sur les personnes qui exécutent la chorégraphie, qui n'ont pas à suivre la version originale ; elles sentent qu'elles ont de la liberté et qu'elles peuvent être un peu plus créatives. On demeure dans un créneau très performatif ; ce sont donc les gens qui ont envie de performer qui prennent part à cela, mais l'installation prévoit aussi un espace pour ceux qui souhaitent rester observateurs. Il s'agit d'une estrade comme dans un petit théâtre. La chorégraphie est projetée sur la façade de l'édifice à proximité. On voit ainsi son propre personnage de taille géante. Les canons qui sont créés par le public sont exécutés dans un espace ouvert et visible de l'extérieur, créé à partir d'un* container *qui correspond à une sorte de petit studio de cinéma.*

FIGURE 4
Daily tous les jours, *McLarena*, 2014.

© Geoffrey Boulangé.

FIGURE 5
Daily tous les jours, *McLarena*, 2014.

© Geoffrey Boulangé.

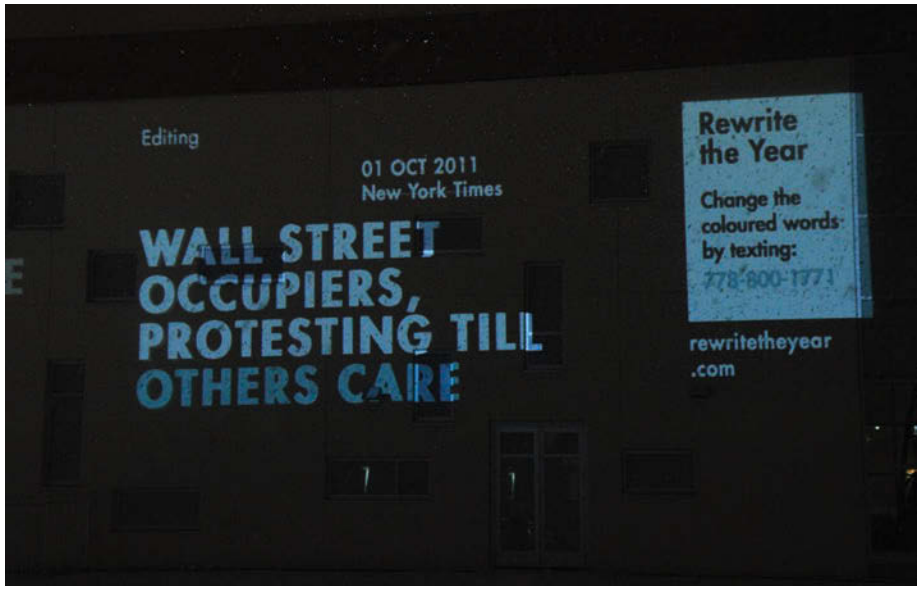
Il y a une atmosphère festive et une grande diversité au sein des individus qui ont participé. Dans le Quartier des spectacles, l'équivalent du Red Light District de Montréal, il y a une faune urbaine assez caractéristique en soirée : les gens qui sortent des bars, une clientèle assez jeune, les itinérants, on est aussi proche du village gai, bref, cela devient une belle plaque tournante où on peut voir dans une œuvre collective défiler ces différents Montréalais.

AB ***Quand tu dis qu'il faut préparer les personnes pour qu'elles soient à l'aise et prêtes à entrer dans le jeu que vous proposez… comment élaborez-vous cela ?***

MM *Je pense que c'est une sensibilité qui se développe au fur et à mesure qu'on travaille dans l'espace public, peut-être une spécificité de designer qui fait aussi qu'on est toujours à l'écoute de cela, une forme d'empathie, un peu. On imagine toujours le pire participant, comment on pourrait l'amener à s'engager, comment on pourrait faire en sorte que la situation soit la plus confortable possible pour lui, jusqu'au point de notre limite, où l'on finit par prendre position et se dire qu'on n'ira pas jusque-là. Et puis il y a tellement de facteurs dans l'espace public qu'il faut prendre en compte. Il y a la sécurité, le confort du participant, la protection de l'équipement. D'après les règles sécuritaires, il faut que ce soit, la plupart du temps, à ciel ouvert. On expose alors le matériel et l'équipement aux intempéries. Donc, c'est toujours pour nous une espèce de petit casse-tête à régler, mais on finit toujours par trouver des solutions. Mais au cœur de tout cela, il y a le participant et ce qu'il vit.*

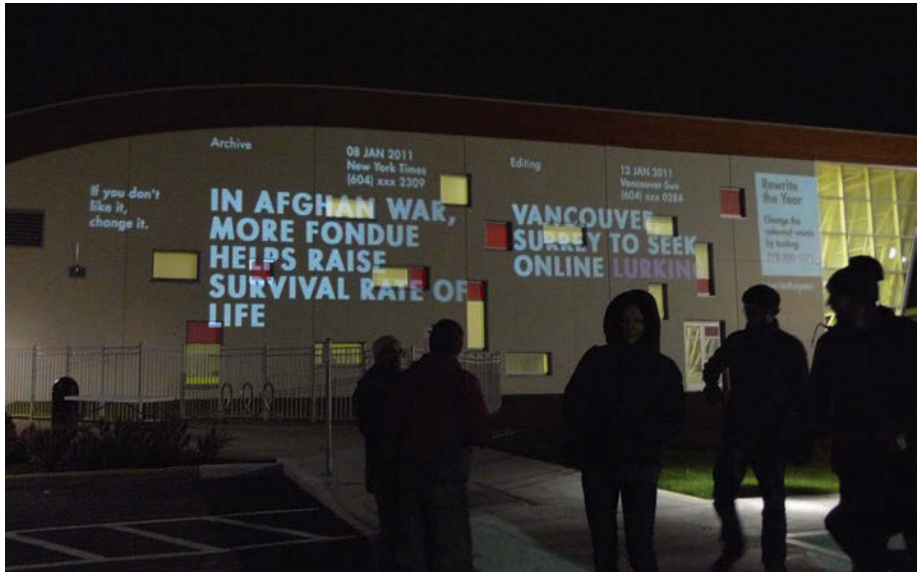
L'exemple de Rewrite the Year *est intéressant. C'est un projet qui a eu lieu au mois de décembre sur la façade d'un édifice communautaire en Colombie-Britannique, à Surrey, c'était en 2011, l'année du Printemps arabe, d'Occupy Wall Street. On avait décidé de rendre hommage à cette année de changement en se réappropriant la façade du centre communautaire pour revisiter les titres de journaux de l'année. Le contenu des journaux est réservé habituellement à une élite intellectuelle, mais là, on rendait les titres accessibles au grand public en lui permettant de changer des mots. Il pouvait ainsi se réapproprier l'année en imaginant ce qui aurait pu se produire, en commentant ce qui s'était passé. Il s'agissait d'un exercice collectif d'écriture créative en ayant recours aux textos, un des moyens les plus accessibles au grand public qui passe dans la rue. Il fallait envoyer un message correspondant à du texte souligné à changer, au numéro de téléphone indiqué. À la question de savoir à quel point les participants seraient auteurs, on avait trouvé que c'était plus gratifiant que nous sélectionnions quelques mots par article que les gens devaient changer. La liste des articles redéfinis par les gens restait visible pour que le public puisse voir l'évolution des titres de journaux qui passaient par plusieurs états, de sérieux, à drôles, à absurdes, selon la participation des gens. On obtenait toutes sortes*

FIGURE 6
Daily tous les jours, *Rewrite the Year*, 2011.



© Daily tous les jours.

FIGURE 7
Daily tous les jours, *Rewrite the Year*, 2011.



© Daily tous les jours.

d'histoires qui se racontaient et qui défilaient. Concernant les différents niveaux d'engagement, il y avait les gens du public qui pouvaient participer de la rue avec leur téléphone cellulaire, les personnes qui regardaient seulement ce qui avait été composé, et on avait aussi ajouté une dimension web, car le projet était accessible par un site internet. Rewrite the Year *était présenté dans un quartier plus ou moins passant, la nuit, on a donc senti le besoin de l'ouvrir à Internet. Cela permettait d'avoir un taux de participation plus intéressant, un meilleur roulement et de donner un souffle plus grand au projet. Ainsi, n'importe qui pouvait intervenir de n'importe où sur les titres qui étaient affichés.*

AB ***Et vous aviez décidé de ne pas censurer, n'est-ce pas ?***

MM *On s'est retrouvés dans des comités où on a parlé de la question de la modération avec la galerie et les divers organismes impliqués dans la présentation du projet. En effet, les gens pouvaient texter ce qu'ils voulaient. On s'est interrogé longuement à savoir si un dispositif de reconnaissance de mots était nécessaire pour modérer les discussions. Finalement, on a opté pour une autre solution : il y avait un mot d'ordre sur la projection qui disait «* If you don't like this change it *» (Si tu n'aimes pas ceci alors change-le). Qui est un peu le message que l'on souhaite diffuser à travers tous nos projets. On aime transmettre ce message par rapport à l'espace public, à savoir si tu n'aimes pas ce qui se passe, tu as le pouvoir de le changer, de montrer comment les gens peuvent avoir du pouvoir et une incidence sur leur environnement. Dans le cadre de* Rewrite the Year*, si l'on n'aime pas le mot que quelqu'un a écrit, on a juste à le remplacer pour un autre et voilà, le problème est réglé. Ensuite, cela a été intéressant de voir comment cette forme de modération s'est exercée dans les faits. Dans le contexte particulier du centre communautaire sur lequel le projet était présenté, il n'y avait personne, la nuit. Un grand* skatepark *se situait à côté. Certains soirs, les seuls participants de notre projet étaient les skateurs, donc un échantillon de la population bien particulier ; or le projet n'avait pas été dessiné pour celui-ci. Ils se sont plus amusés à rire de leurs copains, à écrire d'énormes grossièretés et donc, finalement, on a dû mettre en place un programme de filtres pour modérer la conversation et là, c'était très intéressant de voir quels étaient les mots qu'on devait signaler pour que le programme les détecte.*

D'ailleurs, depuis ce projet, notre règle numéro un est de visiter les lieux avant d'élaborer une installation pour qu'elle soit le plus possible bien intégrée à son contexte.

Nous ne sommes pas intéressés par des dynamiques de spectacles pour lesquels les gens se déplacent pour voir quelque chose, mais [nous voulons] *plutôt les surprendre dans leur promenade habituelle ou bien leur faire faire un détour. Par exemple, en ce qui concerne la première version des balançoires musicales présentées au Quartier des spectacles,*

c'était fantastique de voir comment la dynamique du lieu a changé avec le projet. Il y avait sur ce site énormément de circulation piétonne, mais personne ne s'arrêtait. Tout ce qu'on a fait, c'est d'installer un dispositif pour qu'il y ait un esprit de place publique et que les gens s'arrêtent, se voient, échangent, se reconnaissent, alors qu'avant ils ne faisaient que passer et ne se regardaient même pas dans les yeux. Ce sont ces dynamiques-là qui, pour nous, sont intéressantes, plutôt que de faire un imposant spectacle et de s'attendre à ce que tous les gens de toute nature convergent.

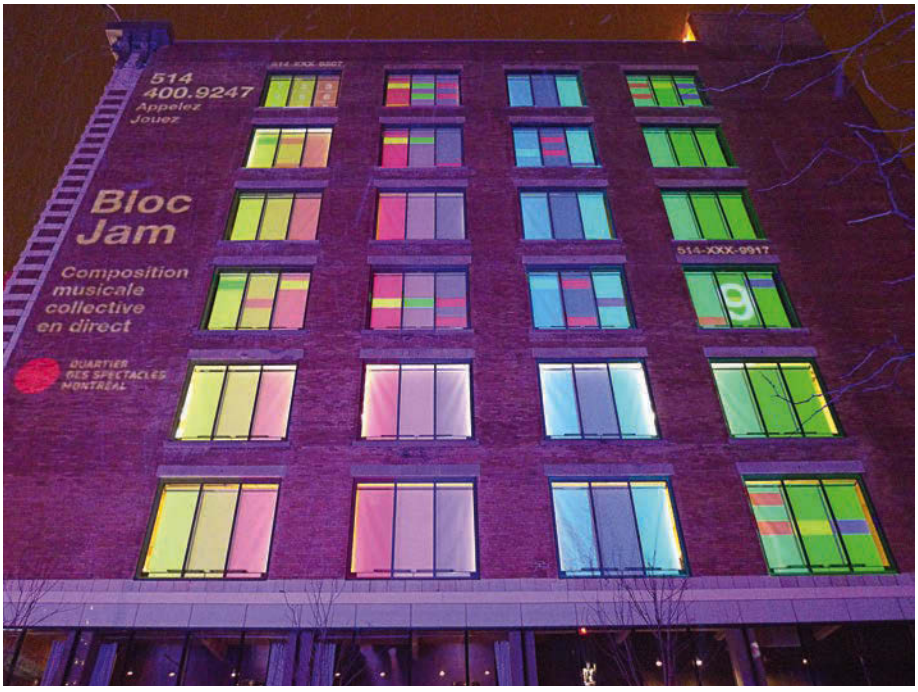
AB ***Développez-vous vos projets dans une approche* in situ *ou plutôt universelle ?***

MM *Il y a cinq ans, quand on a commencé nos projets, ils étaient vraiment développés pour un lieu. C'est aussi le cas aujourd'hui, mais on découvre chaque fois des caractéristiques universelles qui font que les projets peuvent fonctionner ailleurs. Par exemple,* Bloc Jam *a été fait pour une façade spécifique. La projection est en fait une interface musicale de séquenceurs, mais on a réalisé qu'on pouvait l'adapter à une autre*

FIGURE 8
Daily tous les jours, *Bloc Jam*, 2010-2011.

© Daily tous les jours.

FIGURE 9
Daily tous les jours, *Bloc Jam*, 2010-2011.



© Daily tous les jours.

façade. Un séquenceur est composé de quelques paramètres de base, cela prend une ligne du temps, une partition et certains instruments ou sons superposés. Le projet a été créé au départ pour la façade de l'édifice de l'UQAM et fonctionnait très bien là, mais, finalement, chaque façade est composée d'une grille qui peut être adaptée pour créer différents types de séquenceurs. On a depuis fait revivre le projet sur d'autres bâtiments. Le projet demande certaines conditions de départ et, si elles sont présentes, alors l'adaptation du projet peut se faire. Mais, en même temps, je pense que le projet n'aurait pas été un si grand succès s'il n'avait pas été fait en fonction de contraintes très spécifiques du site de départ. Ce sont ces contraintes-là qui nous permettent d'élaborer un système qui fait en sorte que l'on peut identifier des contextes similaires pour présenter le projet à d'autres endroits.

Mais au-delà de cela, il y a aussi d'autres éléments plus universels qu'on retrouve dans nos projets. Par exemple, les 21 Balançoires *ont été développées spécifiquement pour le site de la promenade des Artistes en intervenant sur des structures préexistantes. Il y avait trois balançoires qui entraient par structure et il y avait sept structures, donc on*

obtenait 21 balançoires et une composition musicale à 21 instruments qui peuvent être déclenchés en même temps. Par la même occasion, on a trouvé que le projet suscitait un plaisir universel : le simple plaisir de se balancer et la musique que l'on crée par son mouvement. On est allé chercher là quelque chose qui dépasse le lieu, qui dépasse l'installation, qui dépasse l'orchestration de sept trios. On a par la suite produit une autre version du projet, un kit qui voyage, qui peut aller partout, et on a retrouvé le même engouement dans les divers villes et contextes. Là encore, il y a des contraintes, on doit s'assurer que certaines conditions soient présentes (par exemple un achalandage assez important sur le site) pour que le succès se répète.

AB ***Selon toi, qu'est-ce que vos projets apportent à nos villes ?***

MM *Les problèmes auxquels on fait face dans nos sociétés sont de plus en plus complexes, c'est pourquoi la collaboration et la compréhension de leur intérêt sont de plus en plus importantes. On n'est plus à une époque où un Leonardo da Vinci va nous sauver. On a vraiment besoin de plusieurs intelligences qui coopèrent ensemble. Le type de projets collaboratifs que nous développons a pour objectif de sensibiliser les gens aux autres, qui partagent leur ville, mais aussi de les reconnecter au pouvoir qu'ils ont sur le tissu urbain. Même si nos projets ne vont pas régler les problèmes, ils sont comme des plateformes permettant de développer de la communication et un sentiment d'attachement. C'est l'attachement, en fait, qu'il est important de raviver, entre les gens et leur environnement.*

Il y a quelques années, on travaillait sur une exposition sur la biodiversité. On voulait présenter des manières et des outils très concrets pour protéger la biodiversité et non une représentation du beau, limitée, de la faune et de la flore. Plusieurs scientifiques que l'on a rencontrés ont souligné qu'il fallait faire en sorte que le public tombe amoureux de la nature, car c'est une fois qu'il sera en amour avec elle qu'il voudra la protéger. C'est cela le plus précieux que l'on puisse donner aux gens, c'est de réenchanter l'espace public de façon que l'on rapproche les personnes de leur environnement. C'est de développer des liens au sein du public ; même si ce ne sont que de petits liens, ils ravivent un sentiment de cohabitation positif qui suscite le désir de protéger son environnement, mais aussi le tissu social et urbain qui est là.

Melissa Mongiat

Melissa Mongiat est cofondatrice, avec Mouna Andraos, de Daily tous les jours, un studio à la recherche de nouvelles façons d'interagir et de raconter des histoires au sein d'espaces publics. Le studio a remporté plusieurs mentions et prix, dont les grands prix aux Interaction Design Awards et aux UNESCO Shenzen Design Awards.

COLLECTION

ESTHÉTIQUE

Les peuples ont déposé leurs conceptions les plus hautes dans la production de l'art, les ont exprimées et en ont pris conscience par le moyen de l'art.
HEGEL

L'installation interactive – Un laboratoire d'expériences perceptuelles pour le participant-chercheur
Louise Boisclair
2015, 978-2-7605-4188-7, 240 pages

Avatars, personnages et acteurs virtuels
Sous la direction de Renée Bourassa et Louise Poissant
2013, 978-2-7605-3778-1, 348 pages

Personnage virtuel et corps performatif – Effets de présence
Sous la direction de Renée Bourassa et Louise Poissant
2013, 978-2-7605-3774-3, 368 pages

Résine et complexité matérielle – Traité sur la manœuvre de la résine en sculpture
Laurent Pilon
2013, ISBN 978-2-7605-3599-2, 350 pages

Bioart – Transformations du vivant
Sous la direction d'Ernestine Daubner et Louise Poissant
2012, ISBN 978-2-7605-3374-5, 398 pages

Art et politique – La représentation en jeu
Sous la direction de Lucille Beaudry, Carolina Ferrer et Jean-Christian Pleau
2011, ISBN 978-2-7605-2976-2, 168 pages

Esthétique des arts médiatiques – Ensemble ailleurs/*Together elsewhere*
Sous la direction de Louise Poissant et Pierre Tremblay
2010, ISBN 978-2-7605-2485-9, 468 pages

Esthétique des arts médiatiques – Prolifération des écrans/*Proliferation of screens*
Sous la direction de Louise Poissant et Pierre Tremblay
2008, ISBN 2-7605-1541-3, 448 pages

Art et biotechnologies
Sous la direction de Louise Poissant et Ernestine Daubner
2005, ISBN 2-7605-1328-9, 390 pages

Esthétique des arts médiatiques – Interfaces et sensorialité
Sous la direction de Louise Poissant
2003, ISBN 2-7605-1212-6, 332 pages

Esthétique des arts médiatiques – Tome 1
Sous la direction de Louise Poissant
1995, ISBN 2-7605-0808-0, 456 pages dont 16 planches couleur

Esthétique des arts médiatiques – Tome 2
Sous la direction de Louise Poissant
1995, ISBN 2-7605-0838-2, 488 pages dont 28 planches couleur

Dictionnaire des arts médiatiques
Sous la direction de Louise Poissant
1997, ISBN 2-7605-0807-2, 444 pages

Avec la collaboration de
Aurélie Besson
Marie-Pier Boucher
Lucy Bullivant
Gerda Cammaer
Jean-François Cantin
Mikael Charpin
Doo Eun Choi
Frédérique de Gravelaine
Louise Déry
Sabrina Desjardins
Teva Flaman
Alain Fleischer
Orit Halpern
Patrick Harrop
Pascal Lefebvre
Bruno Lessard
Ariella Masboungi
Dominique Moulon
Dominique Païni
Louise Poissant
Don Snyder
Aaron Sprecher
Mirjam Struppek
Pierre Tremblay
Michel Verjux
Krzysztof Wodiczko

Presque toutes les villes, grandes et petites, sont le théâtre de projections et d'installations permettant d'investir l'espace public et de réduire la durée et l'obscurité de la nuit. Le phénomène qu'est la mise en scène de la lumière a pris de l'ampleur au cours des dernières décennies grâce, entre autres, aux technologies qui ne cessent de se perfectionner et de devenir plus inventives, plus performantes, plus résistantes à diverses contraintes, permettant de concevoir et de réaliser des projets jusqu'à tout récemment inimaginables. Les pratiques et les attentes des artistes et du public se sont aussi transformées, et on a vu apparaître des approches axées sur l'art relationnel, l'art d'intervention, le Net art et les médias sociaux mettant directement à contribution les citoyens dans l'espace public de la nuit.

Pour répondre à une demande plus grande – provenant parfois d'initiatives d'artistes, d'organisations ou de regroupements de citoyens, mais aussi du secteur privé et des institutions publiques, des villes et des musées –, les recherches sur la mise en scène de la lumière se sont récemment multipliées. Ces dernières sont reprises dans le présent ouvrage, articulées autour d'exemples et de réflexions d'artistes, de pionniers et de spécialistes du domaine artistique. L'ensemble des projets, des réflexions et des positions présentés ici couvre un très vaste spectre, dénotant l'ampleur et la complexité de la mise en scène de la lumière dans le milieu urbain et, plus largement, dans l'espace public. La lumière retrouve ici sa place d'élément premier, celui qui rend visible, celui qui fait circuler l'énergie et, ultimement, l'élément par lequel la vie advient.

COLLECTION

ESTHÉTIQUE

LOUISE POISSANT, Ph. D. en philosophie, est directrice scientifique du Fonds de recherche du Québec – Société et culture (FRQSC). Elle a été doyenne à la Faculté des arts de l'Université du Québec à Montréal (UQAM) de 2006 à 2015 et professeure d'esthétique et de théorie à l'École des arts visuels et médiatiques (ÉAVM) de 1989 à 2006, où elle a dirigé le Groupe de recherche en arts médiatiques (GRAM). Elle est l'auteure de nombreux ouvrages et articles traitant des arts médiatiques.

PUQ.CA