

Quelles scénographies architecturales et urbaines pour la ville d'aujourd'hui ?

La scénographie urbaine, c'est l'art de la mise en scène d'espaces publics urbains qui reflètent l'identité de la ville et de ses habitants.

Cette étude débutera par la définition de l'espace urbain d'aujourd'hui, se développera autour du rôle de la scénographie urbaine et ses enjeux à travers différentes démarches, et se finalisera par la recherche de nouveaux usages et de nouveaux lieux urbains.

Valérie de La Chapelle

Mastère Création en nouveaux médias 2004-2005

ENSCI / Les Ateliers

# sommaire

## Préambule p 4

La définition de l'espace urbain d'aujourd'hui.

## Le rôle de la scénographie urbaine p 9

- Définition de la scénographie urbaine.
- Principaux rôles de la scénographie urbaine.

## Les différentes démarches illustrant les enjeux de la scénographie urbaine p 12

### Les célébrations patrimoniales et festives p 12

Instaurer une culture de la ville en rassemblant la population autour de projets culturels communs.

Les célébrations patrimoniales :

- « World Trade Center :Tribute in light » :  
Deux faisceaux lumineux, symboles des tours détruites par l'attentat du 11 septembre 2001.

Les célébrations Festives :

- « La fête des lumières » à Lyon.
- « Lille 2004 » capitale européenne de la culture.

### Les démarches identitaires dans le contexte urbain de la reconquête du territoire p 20

Les mises en valeur du lieu et catalyseur de développement urbain, des friches industrielles aux villes nouvelles.

- L'approche territoriale : L'Iba Emscher Park.  
Inverser une situation négative dans la Ruhr : la création d'une identité paysagère.
- L'approche catalyseur de développement urbain : « La nuit des docks »  
par Yann Kersalé et l'aménagement de la base sous-marine de Saint-Nazaire,  
par Manuel de Solà.

- L'approche fondatrice d'identité urbaine : L'axe majeur de Dani Karavan à Cergy-Pontoise.
- L'approche fédératrice de projets artistiques : Projet sur l'élévateur à grain n°5 du vieux port de Montréal.  
« Silophone » le projet du groupe [the user] à Montréal.  
« Projections » installation événementielle du collectif d'architectes « in situ ».

### Les formes relationnelles ou l'intégration et la participation du citoyen dans sa ville p 36

- Le mouvement des arts de la rue avec l'approche de « la compagnie Ilotopie ».
- L'approche du « groupe Dunes », cinéastes et chorégraphes, qui interroge le récit cinématographique et met en scène la gestuelle corporelle en milieu urbain.  
L'installation « vous êtes ici » friche de la belle de mai, Marseille 1999.
- L'approche de « West 8 », agence d'urbanisme et « d'architecture de paysage », qui créent des espaces explorables et manipulables par les citoyens.  
L'aménagement de la place du théâtre à Rotterdam : « le carré Schouwburgplein »
- Le concept de « l'architecture relationnelle » de Rafael Lozano-Hemmer.  
La création d'expériences sociales où performances et rencontres transforment l'interprétation d'une architecture urbaine grâce à l'intervention des technologies.  
« Vectorial élévation » Mexico 2000.  
« Body movies » carré Schouwburgplein à Rotterdam 2001.

### Épilogue p 52

Quels sont les nouveaux usages urbains ?

Donnent-ils naissance à des formes nouvelles, à de nouveaux lieux ?

Des villes hybrides aux paysages augmentés.

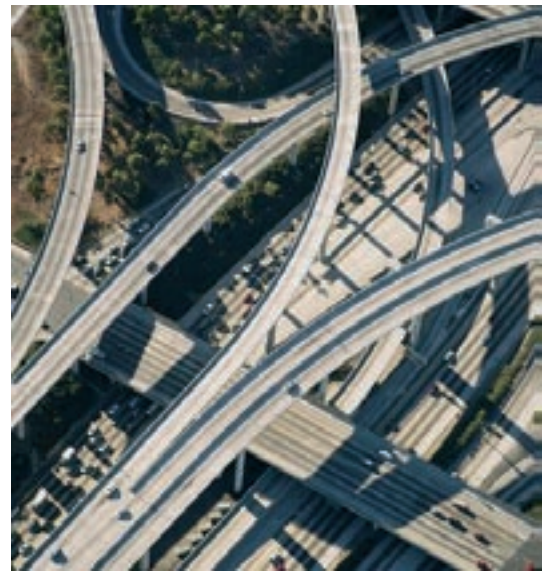
## Préambule : La définition de l'espace urbain d'aujourd'hui.

L'urbanisation a connu depuis une cinquantaine d'années une très forte accélération ; L'espace urbain est devenu le cadre de vie de la plus grande partie de la population du globe.

Dans les années 60, seulement 10% de la population mondiale habitait les villes. Aujourd'hui, plus de la moitié y vit et en 2030, la population urbaine représentera le double de la population rurale.

### L'évolution urbaine :

- La ville en tant que pôle central n'existe plus :  
L'hypothèse la plus courante consiste à dire qu'à l'ère de l'urbain généralisé, la ville compacte, continue et définie par sa seule polarité et centralité n'existe plus.  
Dans la cité contemporaine, l'agora, la place publique ou autres espaces discursifs, tendent à disparaître au profit des infrastructures de circulation et des carrefours.  
Aux lieux symboliques que représentaient les églises, les places publiques, ont succédé ce que l'anthropologue Marc Augé appelle les non-lieux : aéroports, centres commerciaux, gares de transit, autoroutes où les gens se côtoient sans jamais vraiment se rencontrer.  
[Non-lieu est le sens étymologique du mot utopie.]
- La ville se développe aux croisements des réseaux :  
Cette révolution urbaine passe par la logique des réseaux qui signe la disparition du « vivre ensemble », caractéristique de la ville.  
Sa forme tend à devenir secondaire au regard de déterminations comme les liens qu'elle entretient avec d'autres mégapoles, le degré de développement économique des territoires dont elle se compose, ou encore les temps de transport entre ces territoires.  
Avec l'automobile, la distinction entre le rural et l'urbain a totalement disparu au profit d'une ville définie par la distance parcourable en une heure ou une heure trente. On passera en un siècle d'un système de ville commerciale traditionnelle où l'essentiel est le lieu de l'échange, à une ville européenne complète, structurée par les réseaux, où l'échange se produit aux croisements des réseaux, là où s'installent les centres de logistique.  
La croissance des réseaux va réduire à peu l'espace matériel, géographique, local. La rue est là, non comme lieu de socialisation, mais comme lieu du mouvement. La vitesse des déplacements a remplacé la proximité géographique : c'est la transformation essentielle de l'urbanisation. Le rôle des réseaux est clos. Cette conquête est terminée. Les réseaux sont construits, mais défailants techniquement, physiquement, économiquement et écologiquement.





- La ville est devenue un collage urbain en constante évolution :  
La ville n'est plus finie comme autrefois. Elle n'est plus une unité spatiale clairement localisée ; elle a développé dans le champ urbain, une collection d'activités à la place d'une structure matérielle : Le paysage urbain s'est transformé en paysage de la consommation de masse, troué par des infrastructures géantes reliant les centres commerciaux aux quartiers résidentiels, ponctué d'enseignes franchisées qui se répètent d'un bout à l'autre de la planète.  
Aussi, la morphologie urbaine a-t-elle évolué : Complexe, en évolution continue, la ville est devenue un collage, une juxtaposition d'éléments physiques ou immatériels imbriqués : bâtiments, infrastructures, réseaux techniques, politiques, sociaux ...  
Les villes d'aujourd'hui sont en état de continuelle décomposition, mais sont aussi en continuelle réorganisation et réaménagement, expansion et rétrécissement.  
Nous héritons d'un territoire bâti et occupé dans sa presque totalité, ni vraiment lisible ni suffisamment confortable, interchangeable souvent, donc exemplaire de la situation métropolitaine contemporaine en Europe ; et nous cherchons à le redéfinir.
- La ville ne se distingue plus par sa structure spatiale, mais au travers d'une trame serrée d'évènements qui la bordent en tout sens.  
C'est le caractère de plus en plus évènementiel de l'identité et de la vie urbaine qui se développe.  
La multiplication des évènements suspend le temps historique, ou plutôt le dilue dans une suite indéfinie d'instantanés tous également remarquables. Un rythme séquentiel ponctue désormais le temps urbain et se substitue au temps historique.

Les nouveaux défis urbains sont de répondre à :

- La mondialisation avec la monotonie formelle.  
S'agissant de la ville, la mondialisation signifie de plus en plus la généralisation du modèle occidental et donc la perte d'un modèle de vie adaptée et spécifique.
- L'urbanité perdue.
- La ségrégation sociale et spatiale :  
Dans un monde où la ségrégation sociale et spatiale ne cesse de grandir, où la cohésion sociale est fragile, le risque de voir se développer des phénomènes de véritables ruptures urbaines et sociales est réel. La mégapole du XXI<sup>ème</sup> siècle pourrait, si l'on y prend garde, devenir très vite un archipel de « tribus sociales », une « anti-cité » d'enclaves murées délaissant pour toujours le rôle intégrateur de la ville.

## Les capacités de la ville pour répondre à ces nouveaux défis.

Malgré les problèmes actuels, la ville représente une promesse car c'est le lieu de l'action collective, du changement visible, le refuge le plus immédiat de la politique démocratique, l'espace de l'innovation culturelle, la manifestation des différences, la confrontation et la coopération avec l'autre.

L'espace collectif de la ville contemporaine a pour principe fondateur l'échange. Il accueille à la fois des formes d'interactions institutionnalisées et des relations libres entre citoyens. Carrefour des mobilités, théâtre de la marchandise, l'espace collectif est constitutif de l'identité historique des villes, qu'il permet de projeter vers l'avenir.

- Améliorer le milieu urbain, c'est améliorer la vie collective et personnelle, y réintégrer l'échange.  
Regarder la ville autrement, modifier notre rapport au lieu et, par le fait même, notre rapport à autrui.  
S'interroger sur la manière dont chaque lieu, à partir de sa singularité, favoriserait une vie sociale riche, diversifiée, mouvante et une vie individuelle autonome et heureuse.  
Il s'agit de reprendre possession de la sphère publique, mais aussi d'y réaffirmer son appartenance.

« Les sociétés urbaines craquent. Il faut agir vite. En même temps, les villes sont devenues trop complexes pour qu'on leur applique des « principes » d'aménagement fondés sur une réflexion théorique déconnectée du réel. C'est la matière même de l'urbain existant qui doit être au centre des débats. Il ne s'agit plus de penser une ville « idéale » mais de rendre celles que nous avons plus aimables et plus vivables. »

Jean-Pierre Charbonneau.

- C'est dans la capacité d'accueil que propose l'urbain et non plus dans cette présence des commerces ou des divertissements que peut se reconstituer le sens de la ville et une urbanité vraisemblable.  
Reconstituer une urbanité, donner une ambition de luxe à l'urbain, n'est pas affaire de forme de ville mais de perceptions et de sensations physiques qui nous confirment dans notre existence et nos comportements sociaux.



N'est-ce pas, précisément, le rôle de la scénographie urbaine que d'être cet urbanisme des sensations et d'avoir cette fonction de socialisation par l'émotion ?

## Le rôle de la scénographie urbaine

### Définition de la scénographie urbaine

La scénographie, art de dessiner les édifices, les sites, et les villes en perspectives, était utilisée à la renaissance par les architectes qui édifiaient les espaces publics et la ville.

Elle trouve son origine chez les Grecs où l'agora est le théâtre de la démocratie. Jadis définie comme un lieu sacré et de représentations symboliques, l'agora est une place bordée d'édifices publics, centre de la vie politique, religieuse et économique de la cité. Chez les Grecs, le terme « public » signifiait « être conscient de la présence de l'autre ».

À la renaissance, la scénographie urbaine s'est développée avec Palladio et le théâtre de Vicence. C'est la naissance de la place publique et de l'organisation de la ville autour d'elle. Exemple : place de la seigneurie à Florence, piazza San Marco à Venise.

La scénographie urbaine et les outils qui s'y rattachent [axes de composition, articulations, alignements, décentrement, limites, abstractions, superpositions, glissements, épannelages, rapport au ciel, ancrages au sol] paraissent toujours appropriés pour répondre aux défis que pose l'adaptation de la ville aux usages de l'espace public de notre époque.

Une belle ville, ou une ville embellie, serait donc une succession de lieux publics correctement scénographiés, capable d'engendrer et de recevoir les pratiques sociales. Même si aujourd'hui, la scénographie n'est parfois comprise que comme une discipline de toile peinte pour décor de théâtre. Car dès qu'il s'agit de franchir le domaine de l'architecture ou de l'urbanisme traditionnel, certains formulent des réserves à l'égard de la scénographie se référant à l'ère de l'immatériel ou à la société du spectacle. Le façonnage de paysages sonores, l'emploi d'éclairages artificiels, l'usage de technologies médiatiques dans l'aménagement de l'espace méritent plus de considération ; il s'agit d'autre chose que d'un simple cosmétique architectural ou d'un enrichissement des moyens architectoniques traditionnels par de « nouveaux médias » et des technologies électroniques.

Ces nouvelles pratiques professionnelles correspondent à l'importance que revêt désormais dans nos sociétés l'optimisation de l'existant. L'utilisation des nouvelles technologies s'effectue pour plus de responsabilité partagée, plus d'efficacité sociale, plus de satisfaction collective et de plaisir personnel.

La scénographie urbaine a pour principaux rôles:

De répondre tout d'abord à une quête d'identité et d'enracinement.

Révéler la ville, l'espace urbain, le territoire c'est :

- Améliorer la lisibilité de l'espace urbain ou donner une identité à un espace dévalorisé, en créant des repères qui deviennent des lieux de rencontre, dans la ville existante.
- Ordonner l'espace, le structurer.
- Créer des parcours, relier les lieux en rétablissant une continuité entre les fragments urbains.

Concevoir l'espace public comme cadre de socialisation.

Depuis l'avènement des médias de communication, les espaces de rencontre tendent à se situer plus à l'intérieur qu'à l'extérieur, laissant la rue, ou laissant dans la rue les exclus de la société.

Le retour à la ville « citadine » consiste à reconnaître le droit de ses habitants entendus au sens large comme tous les utilisateurs, tous ceux qui vivent la ville au quotidien, grâce à son attraction et aux services qu'elle offre.

Le rôle de la scénographie urbaine est donc de :

- Réinvestir la scène publique, la ville, la rue où chacun d'entre nous peut éprouver son rapport aux autres.
- Développer la mémoire collective, le faire sens ensemble, l'idéal du vivre-ensemble.
- Inventer, expérimenter, diffuser de nouvelles manières « de faire et de vivre sa ville ».
- Chercher à réaliser ce qui pourrait être générateur de qualité de vie, de confort et de sécurité en esquivant les investissements lourds.
- Créer du lien social.

## Développer l'urbanisme des sensations.

La scénographie fait appel aux cinq sens, auxquels il convient d'ajouter l'interaction de perceptions « haptiques » [le mouvement, le sens de gravité, les matières, textures et grains] . Elles nous lient à la mémoire spatiale, tout en éveillant la sensation de familiarité du lieu. Ces sens renvoient à la tridimensionnalité de l'espace, établissant ainsi une résonance entre le vécu et les propriétés du volume spatial.

Il s'agit de :

- Renouveler la perception du paysage urbain.
- Transfigurer le banal.
- Préfigurer un futur possible.
- Raconter les variations, le passage du temps et notamment permettre des usages différents d'un même lieu dans la journée.

Donner un sens à la vie dans la ville en amplifiant la réalité sensible d'un lieu, en créant des ambiances et des univers de sens sur l'aménagement urbain et architectural. Il semble urgent de disposer d'outils conceptuels et d'un cadre théorique à la hauteur des changements et des mutations urbaines à venir, et de comprendre l'architecture tel un processus de planification orienté vers l'action.

# Les différentes démarches illustrant les enjeux de la scénographie urbaine.

## Les célébrations patrimoniales et festives

Dans les années 1960-1970, la culture était identifiée à un instrument de démocratisation et de reconquête de l'urbanité : une culture ouverte à tous, favorisant le lien social, apte à revitaliser le centre, à réaffirmer la fonction de la cité comme lieu d'identité et de sociabilité.

Les rassemblements culturels et urbains se sont développés sous la forme de célébrations, de fêtes et de festivals.

### Les célébrations commémoratives ou patrimoniales :

Elles ont pour objectifs, de développer l'esprit communautaire et de fêter l'être ensemble autour de l'histoire de la cité. Leur enjeu est d'entretenir la mémoire de la ville et de ses habitants. Ces célébrations ne cessent de produire de l'histoire et des histoires. Conservatrices, elles plongent leurs racines dans le passé, mais portent en elles du devenir.

Un des événements les plus marquants illustrant ces célébrations est sans doute l'installation « World Trade Center :Tribute in light » .

Le 11 mars 2002, quatre vingt huit spots de forte puissance ont été installés à l'emplacement de chacune des deux tours pour créer deux faisceaux de lumière de quinze mètres de côté symbolisant les deux tours. Chaque faisceau éclairait jusqu'à plus d'un kilomètre cinq de haut, et était visible à vingt kilomètres de distance. Les faisceaux créaient deux tours de lumière à l'emplacement où se trouvaient auparavant les tours jumelles. À distance, cette lumière apparaissait bleue. La sculpture lumineuse restera allumée tous les soirs pendant trente-deux jours et sera réinstallée à chaque anniversaire de la tragédie du 11 septembre 2001.



« World Trade Center : Tribute in light » New York mars 2002





« World Trade Center : Tribute in light » New York mars 2002



Conçu au lendemain de cet événement, « Hommage dans la lumière » est un geste artistique temporaire rassemblant les talents et les visions de nombreux individus qui peu de temps après les attaques ont indépendamment envisagé de créer deux faisceaux de lumière se levant de Down Town.

Cette équipe composée d'architectes, d'artistes et d'éclairagistes a fusionné ses compétences dans l'optique de sauver et de redynamiser la ville. Ce projet est la résultante de plusieurs synergies : d'une part, le désir des familles endeuillées et d'autre part, la volonté de la municipalité soutenue par de nombreux mécènes.

Située à côté du site de World Trade Center, sur un terrain libre de construction « Tribute in light » n'a ni interféré, ni amoindri les efforts de reprise, l'enlèvement des débris et la reconstruction. Ce geste artistique temporaire et immédiat a plutôt stimulé l'espoir et le rassemblement des citoyens autour cet événement.

Ces deux balises de lumière blanche jumelles ont été conçues comme un cadeau pour la ville de New York, ses habitants et ses admirateurs.

Elles se présentent comme un hommage aux sauveteurs et un mémorial pour tous ceux qui ont perdu leur vie.

Elles représentent un symbole profond de puissance, d'espoir et soulignent la détermination à redonner son identité à la ville de New York, esquissant dans le ciel les silhouettes des tours disparues.

Elles expriment le mode de fonctionnement de la démocratie américaine.

### Les célébrations festives.

Elles ont pour objectif de rassembler les habitants d'une même ville autour de projets culturels communs ; leur enjeu est d'instaurer une culture de la ville : la ville doit devenir un objet de fierté.

Le dynamisme culturel étant une réalité, il s'agit d'en organiser la communication par les médias pour valoriser l'image de la ville.

## La fête des lumières à Lyon

Ainsi la ville de Lyon, avec son festival des lumières devenu fêtes des lumières en 2002, s'est basée sur une tradition ancestrale pour solliciter la participation de ses habitants au projet, pour communiquer sur le renouveau de la ville et pour acquérir un nouveau savoir-faire en matière d'éclairagisme.

S'appuyant sur la tradition du 8 décembre, où les Lyonnais plaçaient des lumignons à leurs fenêtres une fois la nuit tombée, tant par défiance aux mécréants, que par acte de foi et de dévotion, la ville de Lyon organise depuis 1989 une fête des lumières.

C'est à cette date que la municipalité a décidé de créer un plan lumière pour la ville. Alors qu'auparavant cinq ou six sites étaient illuminés, plus de deux cents allaient l'être au cours des années suivantes.

Le 8 décembre 1989, un premier parcours lumineux nommé « Traboule blues » a été mis en place. Il permettait de faire redécouvrir le quartier de la Croix-Rousse avant sa rénovation.

En 1998, l'expérience a été renouvelée à grande échelle sous la direction de Laurent Fachard.

La fête des lumières accueille trois millions de personnes, Français mais aussi Suisses et Italiens, Américains et Japonais. Projections d'images géantes sur les façades, interventions éphémères, parcours lumineux, mises en scène de sites, embrasements modestes ou grandioses transforment la ville pendant quatre nuits.

Cette fête a pour objectifs :

- De montrer la ville aux habitants sous un angle différent : celui de la nuit.
- De transformer Lyon en un laboratoire d'expérimentations pour les métiers de la lumière, en remettant en question l'écriture lumineuse dans la ville, en l'enrichissant par la liberté que permet l'éphémère. Ce but a largement été atteint et la lumière prend de plus en plus sa liberté par rapport à l'asservissement auquel conduit la célébration du patrimoine architectural.
- De témoigner de l'action entreprise par les politiques en matière d'urbanisme et d'expérimenter les usages des lieux :

La fête aide à appréhender un territoire ; elle permet le temps de l'expérimentation en explorant de manière provisoire différentes hypothèses quant à son utilisation ou à son sens futur.

C'est ce qui a conduit la ville de Lyon et le grand Lyon à concentrer un certain nombre de pratiques urbaines ou de projets festifs ou culturels éphémères sur le site des berges de la rive gauche du Rhône avant que l'on y commence les travaux d'aménagement





La fête des lumières à Lyon en 2004



Lille 2004, capitale européenne de la culture

## Lille 2004, capitale européenne de la culture :

Depuis plusieurs années, l'agglomération lilloise manifeste son dynamisme avec des opérations urbaines prestigieuses comme :

- Le centre d'archives du monde du travail [réhabilitation de l'usine Motte-Porisse à Roubaix]
- L'école d'art du Fresnoy à Tourcoing
- La restructuration du musée des Beaux-Arts dont l'objectif était de transformer le premier musée de province en un véritable musée européen, d'en faire un des grands lieux culturels nord européens.
- La construction d'un palais des congrès zénith

« Un nouveau Nord se dessine » comme le souligne Pierre Mauroy.

Mais il ne suffit pas de renouveler une ville, il faut aussi l'exposer pour faire savoir qu'elle est transformée :

- Soit en l'exportant dans le monde avec l'exposition du musée Lillois à New York « Lille in New York » qui montrait les maquettes d'Euralille en construction,
- Soit en amenant le monde à elle, avec l'opération « Séduction à la lilloise » lors de la mise en service de la liaison TGV Paris Lille.

En proposant 2 500 manifestations [spectacles, expositions, grandes fêtes populaires, métamorphoses urbaines...] lors de l'événement Lille 2004, la ville avait pour objectifs :

- D'exposer Lille en donnant une dimension européenne à son développement culturel : Lille s'affirme en tant que Capitale Européenne de la Culture en développant cette manifestation sur 193 communes de la région Nord/Pas-de-Calais et de Belgique. Lors de cette occasion, des programmes d'aménagement urbain et de réhabilitation du patrimoine ont permis, des deux côtés de la frontière franco-belge, d'offrir pour les années futures de nouveaux équipements culturels : douze maisons Folie, des lieux d'exposition, la réouverture de l'Opéra de Lille ou encore une Halle de glisse dédiée aux nouveaux sports. De plus, la ville de Lille a connu une augmentation de 30% de sa fréquentation touristique.
- De mobiliser la population de la ville pour qu'elle adhère, participe et se rassemble autour de ces manifestations. Toute l'année durant, ces projets se sont nourris de l'implication des habitants et d'une exigence artistique de premier plan. La population de la région s'est également investie à travers le bénévolat des 17 800 Ambassadeurs de Lille 2004 impliqués dans la préparation de nombreux événements.

L'événement Lille 2004 a donc participé au développement d'un territoire durablement inscrit au cœur de l'Europe. Et révélé ses facilités d'accès tout comme le dynamisme, la jeunesse et la modernité de sa population.

## Les démarches identitaires dans le contexte urbain de la reconquête du territoire : des friches industrielles aux villes nouvelles.

Les mises en valeur du lieu et catalyseur de développement urbain.

Dans les années 1980-1990, le renforcement de la centralité urbaine est désormais associé à la nécessité de reconverter les friches industrielles et militaires et d'impulser le renouvellement économique de la ville. La dimension sociale de la politique culturelle se traduit aussi bien dans le choix des implantations que dans la volonté d'engendrer d'autres pratiques culturelles. Les objectifs économiques ne sont pas absents : la valorisation du patrimoine architectural et naturel et la création d'une identité culturelle cherchent à développer le tourisme urbain tout en améliorant la qualité de vie.

Quatre approches de reconquête urbaine et territoriale effectuée lors de ces décennies sont relatées ici :

### L'approche territoriale : L'Iba Emscher Park .

Inverser une situation négative dans la Ruhr : la création d'une identité paysagère

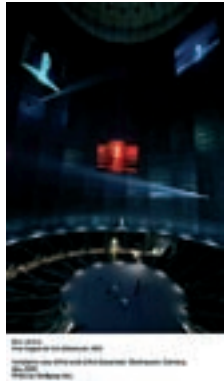
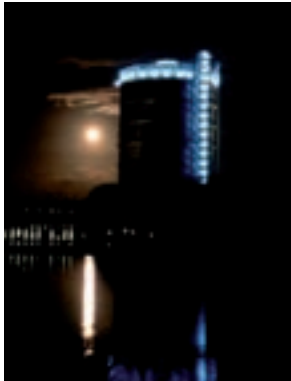
Régénérer un territoire de huit cents kilomètres carrés dans une région de tradition industrielle en crise, par « l'embellissement », osant des paris d'une ampleur sans précédent, tel est le bilan de l'IBA Emscher Park dans la Ruhr.

Sur ce territoire doublement traumatisé – par la violence de l'industrialisation au XIXe siècle puis par la fermeture brutale des hauts-fourneaux et des mines – Karl Ganser et son équipe ont imaginé une stratégie de rénovation écologique et culturelle. Cette rénovation a créé une nouvelle image du lieu, source de fierté et d'identité pour les habitants, attrait culturel pour les visiteurs : deux conditions sur lesquelles bâtir le renouveau économique de la région.

Une des trouvailles de l'IBA est d'avoir rendu accessible à la population cette « zone interdite », celle des installations industrielles, et de les avoir mises en valeur en tant que repères et comme points de vue d'ensemble du site.



IBA Emscher Park : le site de Duisbourg



IBA Emscher Park : le site de Duisbourg,  
le Gazomètre d'Oberhausen & la cockerie Zollverein



L'IBA Emscher Park a été l'une des premières expériences d'alternative à la démolition des infrastructures industrielles. Pérenniser, au lieu de détruire, crée des situations totalement originales, des manières inédites de percevoir l'espace et de l'utiliser : Conserver les monuments industriels les plus grandioses et sauvegarder ainsi des témoins remarquables de l'âge du charbon et de l'acier, tout en installant un parc industriel nouveau tourné vers l'avenir, basé notamment sur les hautes technologies environnementales.

L'IBA a engagé une centaine de projets entre 1989 et 1999, chacun unique mais créant ensemble un réseau, un nouveau paysage industriel.

L'échelle du site est comparable à Berlin. Il ne compte aucune grande ville, mais dix-sept municipalités ont travaillé ensemble pour réaliser un parc qui s'est insinué entre les zones urbanisées, ponctué de sites particuliers. Tous ces monuments industriels sont reliés par une route touristique, créant un système original de landmarks, de repères. Là où manquent des monuments trouvés, l'IBA invite des sculpteurs à la création de nouveaux repères.

Description de quelques-uns de ces sites particuliers :

La cockerie Zollverein à Essen, projet imaginé par Mark Major et Jonathan Speirs, se parcourt dans le cadre d'une mise en scène où le visiteur suit le cheminement du charbon hissé à 35 mètres par des chariots sur crémaillère. Le projet a pris une dimension poétique avec la création d'un plan d'eau de cinq cents mètres de long et quinze mètres de large qui renvoie le rougeolement de sept cheminées, hautes de soixante mètres et illuminées par des diodes rouges, visibles de loin.

Sur le site de Duisbourg, Peter Latz a : métamorphosé des lieux de stockage du minerai en jardins de cloître ; transformé un gazomètre en bassin de plongée sous-marine ; des remparts en murs d'escalade et inventé des espaces de spectacles destinés à la population de cette région auparavant industrielle. Cinq hauts-fourneaux sont plantés en bordure d'une friche de 200 hectares. Les structures des portiques métalliques dessinent la silhouette monumentale d'une construction qui ne semble plus être que contemplative. L'eau douce stockée dans d'immenses cuves renvoie les reflets de cette mise en scène incroyable.

Le gazomètre d'Oberhausen, monument exceptionnel pour la ville et la région devenu lieu d'exposition.

À Nordstern, la métamorphose d'un canal, avec la création d'un festival de jardins et la transformation par Dani Karavan d'un silo à charbon en lieu d'exposition dont la terrasse s'ouvre sur le paysage.

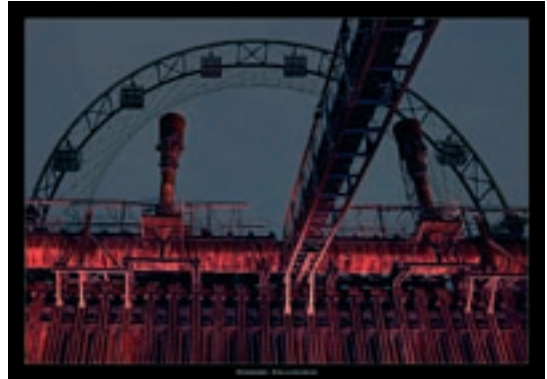
La création d'un système de repères sur les terrils transformés en théâtre de plein air, en lieux d'expositions de sculptures...

La renaissance de ce site est basée sur la culture et le paysage.  
Les innovations majeures résultent de la capacité :

- D'identifier le potentiel monumental des témoins du passé industriel.  
La conservation des sites a créé des situations poétiques que des paysagistes ne pourraient pas fabriquer, fruits de l'intervention de la nature sur le travail des hommes.  
Ces éléments industriels deviennent des icônes, symboles d'une nouvelle identité reconnue dans le monde entier.
- De magnifier le paysage et de valoriser sa mémoire industrielle par une mise en scène paysagère et des vocations culturelles : le Land Art revalorise la lecture du paysage marqué par l'industrie, la qualité architecturale et paysagère modifie le regard et l'usage d'un héritage urbain traumatisé par l'industrie lourde qui a fait la richesse de ce territoire.
- De mettre en scène l'identité historique du lieu, afin d'aboutir à la reconversion d'une économie industrielle vers une économie moderne. D'accepter une certaine brutalité dans la préservation des bâtiments et des sites. De jouer de l'articulation entre mémoire et modernité.
- De limiter la consommation des territoires vierges en réutilisant les sites et infrastructures existants, en misant sur les transports en commun régénérant notamment les gares comme outils majeurs du projet urbain.

Ce projet d'ensemble a inversé la vision négative que nous avons de la Ruhr en donnant une valeur nouvelle au patrimoine industriel de la région, en reconnaissant la mémoire collective dont il est porteur et en y encourageant des usages nouveaux. Mais sans l'estime des habitants pour leur espace de vie, il fut impossible d'attirer le moindre investisseur ni d'espérer un renouveau économique.





IBA Emscher Park : la cockerie Zollverein



Saint-Nazaire : «La nuit des docks» Yann Kersalé



L'approche catalyseur de développement urbain : A Saint-Nazaire : « La nuit des docks » par Yann Kersalé et l'aménagement de la base sous-marine par Manuel de Solà.

Lorsque la ville de Saint-Nazaire a lancé la consultation sur le projet Ville Port, pour l'aménagement autour de la base sous-marine, l'idée de conserver la base était loin d'être acquise. Elle était clairement un handicap terrible à l'évolution de la ville, non seulement par l'encombrement de sa masse de béton mais aussi par sa masse de mauvais souvenirs.

Grâce à sa mise en lumière, elle est devenue le monument emblématique de Saint-Nazaire.

L'éclairage de Yann Kersalé a été le déclencheur d'une nouvelle approche des rapports entre la ville et le port : en 1991 « la nuit des docks » a contribué à ce que la ville se réconcilie avec son port, donc avec la mer et avec toute son orientation initiale puisque Saint-Nazaire est née de la mer.

Il s'agissait d'une recherche pour provoquer et déclencher quelque chose de nouveau.

Très mal accueillie au départ, l'installation a réussi grâce à l'engagement de Joël Batteux, maire de Saint-Nazaire. Ce projet a ensuite été soutenu par l'ensemble de la municipalité [y compris les responsables de la communication qui ont vu là, une chance de véhiculer une image différente de la ville] et du monde portuaire [les dockers, les marins pêcheurs, les industriels du port].

L'illumination a eu un effet direct sur les Nazairiens dès le premier jour, et ensuite un effet de boomerang, lorsque des gens de l'extérieur se sont mis à parler en bien de la ville, car jusqu'alors, Saint-Nazaire avait une image de grisaille industrielle. Les Nazairiens ont découvert leur port sous un nouvel aspect et ils ont pu en concevoir une certaine fierté.

Éclairée, la base est devenue un monument, donc difficile à détruire.

Ensuite le travail de Manuel de Solà, qui a proposé de domestiquer la base, a été possible. Des alvéoles ont été percées pour rétablir le rapport visuel et la continuité entre la ville et l'eau ; l'espace devant la base a été recomposé avec des objets qui vont habituellement en périphérie - multiplex, centre commercial – et aussi de l'équipement et de l'habitat ...

Sur la place dessinée par Manuel de Solà devant la base, l'éclairage est intense, sans rapport côté ville avec ce que Yann Kersalé a conçu côté port.

Le travail déjà engagé sur le centre ville en est fortifié et les futurs développements vers le littoral sont préparés.

La mise en lumière par Yann Kersalé de la base sous-marine de Saint-Nazaire inverse l'image du lieu, prépare son appropriation par les habitants et accélère le processus du projet urbain.

## L'approche fondatrice d'identité urbaine : L'axe majeur de Dani Karavan à Cergy-Pontoise

L'Axe Majeur est né de la volonté d'une équipe d'urbanistes de conférer une identité à la ville nouvelle de Cergy- Pontoise, et de la sensibilité de l'artiste Dani Karavan, désireux d'exprimer dans la beauté grandiose d'un site, la marque universelle de l'homme.

Le plan de Cergy-Pontoise épouse la forme naturelle du site autour d'une boucle de l'Oise. Touché par la vue sur la vallée de l'Oise et Paris à l'horizon, l'artiste imagine un parcours urbain de trois kilomètres : l'Axe Majeur. Colonne vertébrale structurant l'urbanisme de la ville nouvelle, il est un lieu de vie autour duquel s'organisent les moments forts de l'agglomération.

Cet axe commence par la tour belvédère dominant la vallée de l'Oise, et située au milieu de la place des colonnes de Ricardo Bofill. Il se prolonge par le parc des impressionnistes, passe par l'esplanade de Paris, lieu festif où sont érigées les douze colonnes financées par douze entreprises cergyssoises. Après avoir traversé l'Oise puis la base nautique des étangs de Cergy, il aboutit à l'entrée de l'agglomération.

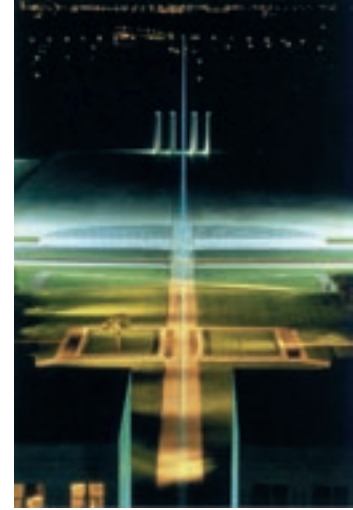
La mise en relation des deux extrémités de l'axe par un faisceau laser crée un monument à l'échelle du territoire : « le laser donne la mesure précise des distances entre la place des colonnes et le carrefour de Hamm, nœud routier qui donne accès à la ville nouvelle ».

En 2003, seulement la moitié de l'axe est construit ; il manque la promenade jusqu'à l'Oise, la traversée de l'eau et le monument du carrefour de Hamm.

Ce qui est frappant est la remarquable appropriation du site par les habitants, en particulier par les jeunes. Pour les jeunes défavorisés, le belvédère, la tour, les colonnes, sont des monuments qui donnent une valeur à leur habitat.

L'axe majeur évite les images misérabilistes, qui pèsent sur les banlieues, ce qui donne une idée du travail à faire dans les cités très stigmatisées. Une ville n'existe que par les possibilités -valorisantes- qu'elle offre à ses habitants de se représenter.

La pertinence de l'Axe se mesure au fait que, même inachevé, il est bien le centre de la ville, autour duquel le projet urbain se développe. Une sorte d'acte fondateur.



L'axe majeur de Dani Karavan à Cergy Pontoise

«Silophone» projet sur l'élévateur à grain n°5 du vieux port de Montréal



## L'approche fédératrice de projets artistiques : Projet sur l'élévateur à grain n°5 du vieux port de Montréal.

Ou comment animer des lieux désaffectés, les rendre présents dans la ville ?

Jadis essentielle à la production et au commerce, la présence d'installations industrielles lourdes au centre de la ville, est aujourd'hui considérée comme relevant d'un modèle urbain démodé et indésirable. Les zones portuaires des grandes villes sont désormais interprétées comme secteurs dévoués au loisir et au tourisme.

Les élévateurs à grains urbains, très dispendieux à démolir, très difficilement convertibles à des usages non industriels, se posent comme des murs frontières entre les nouvelles zones touristiques et les zones industrielles.

Silophone est la transformation en un instrument de musique du silo n°5, un imposant élévateur à grain abandonné, situé au centre de la ville de Montréal.

« Silophone » : le projet du groupe [the user] collectif constitué d'un compositeur Emmanuel Madan et d'un architecte Thomas McIntosh à Montréal.

Le projet Silophone ne s'inscrit pas dans le mouvement prônant la préservation du patrimoine industriel pour elle-même. En revanche, sa proposition se veut adaptée et appropriée au site qu'il investit.

Le réinvestissement de structures abandonnées par le biais d'interventions sonores met en lumière une approche alternative pour la réintégration de friches industrielles au sein de l'environnement urbain.

Silophone explore le potentiel dramatique du son, en métamorphosant des espaces physiques, sans nécessiter d'interventions de construction ni de destruction. Les divers volets de Silophone permettent au public de découvrir l'intérieur de la structure par l'entremise du son. Cette mise en place d'un espace virtuel, sonore, communautaire confère à l'immeuble une utilité et un sens plus profonds qu'une simple friche industrielle.

L'œuvre participe à la fois du réseau virtuel et de l'objet physique, utilisant diverses technologies de télécommunication pour introduire des sons -glanés à travers le monde- dans l'étourdissant espace sonore du Silo n°5 et en retourner les échos aux expéditeurs. Accueillant les interventions sonores du public 24 heures sur 24, l'instrument s'emplit progressivement d'une matière sonore en constante mutation. Le Silo - une immense structure composée de cent quinze énormes réservoirs à grain, tous profonds de trente mètres et dont certains atteignent un diamètre de huit mètres - constitue un environnement acoustique singulier dans lequel les sons sont colorés et transformés par une réverbération de vingt secondes.

Silophone consiste à extérioriser l'espace acoustique du Silo, le rendant accessible à un public mondial de différentes façons :

- Par un observatoire sonore : installation sonore située en face du Silo n°5, fabriquée en béton armé et munie d'un micro et de deux haut-parleurs. Elle invite les passants à parler ou à chanter dans le Silo et à entendre simultanément les effets produits.
- Par un système d'accès téléphonique conçu afin de donner accès à Silophone par le biais du téléphone : par un appel-conférence qui se déroule à l'intérieur d'un des gigantesques cylindres du Silo, les participants peuvent envoyer et recevoir des sons en temps réel. Le site Web - [www.silophone.net](http://www.silophone.net) - permet aux internautes d'écouter l'activité sonore qui se déroule dans le Silo n°5 et d'y intervenir eux-mêmes.

Plus de vingt artistes québécois et internationaux ont été invités à composer des œuvres musicales et sonores pour Silophone. Les compositions furent présentées lors d'une série de concerts tenus soit en face de l'édifice, soit en divers lieux à Montréal ou dans d'autres villes à travers le monde, branchées sur l'instrument Silophone grâce aux technologies des communications.

La double nature, physique et virtuelle de Silophone en fait un espace hybride qui dépend également de ses deux éléments constitutifs. Le public et les artistes sonores sont invités à explorer et à modeler cet espace de création et de diffusion, cette œuvre collaborative.

S'intéressant au même bâtiment, l'atelier in situ réalisera sur l'élévateur à grain n°5 du vieux port de Montréal, en 1997, une installation événementielle de projections nommée : « Projections » où la vision du spectateur oscille entre images et bâtiment.

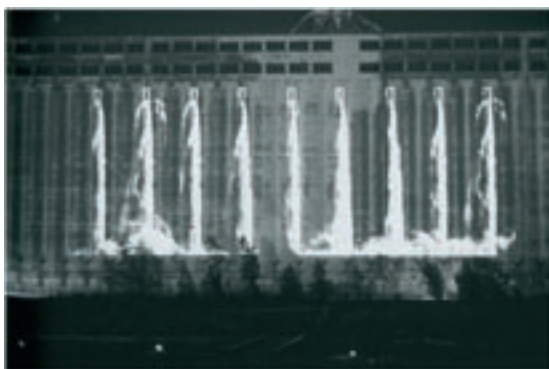




«Silophone»

projets sur l'élévateur à grain n°5 du vieux port de Montréal

«Projections»



« Projections » installation événementielle du collectif d'architectes « in situ » à Montréal.

Le collectif d'architectes « Atelier in situ » travaille depuis 1995 à définir une pratique architecturale qui intègre une démarche théorique, élargit les limites traditionnelles d'intervention en considérant l'architecture comme un média. Cette approche transdisciplinaire lui permet de travailler tant l'image que l'objet, la matière ou l'espace architectural.

Pour l'atelier in situ, l'élévateur à grain n°5 du vieux port de Montréal, constitue un élément important du paysage urbain. Monolithique, frontal, muet, présent comme s'il avait toujours été là, ce bâtiment industriel, maintenant dépourvu de fonction, constitue une partie intégrante du relief de la ville. Blanchâtre, il apparaît comme un écran public naturel.

C'est à partir de cette première impression que s'est développée l'idée d'une projection d'images sur sa surface comme projet éphémère d'architecture. La projection temporaire d'images sur la paroi de béton des silos et de la coupole de l'élévateur à grain suggérait, par l'échelle grandiose du bâtiment, un événement public, un spectacle lumineux dans la ville.

L'écran, à distance, invitait à voir de façon inattendue, à partir de certains points dans la ville, les images qui apparaissent et disparaissent successivement de sa surface. La nature des images projetées et le rapport physique qu'elles établissaient avec le bâtiment visaient à révéler publiquement, et de façon métaphorique, le potentiel architectural de ce bâtiment industriel. L'écran, qui habituellement est une composante neutre dans le mécanisme de projection, interagit avec l'image. La texture des matériaux et leurs couleurs, le relief des formes et la composition architecturale du bâtiment se mêlent à la transparence plus ou moins grande de l'image lumineuse projetée.

Entre l'image projetée et la surface du bâtiment, il y a un mouvement d'oscillation qui s'installe entre ce qui apparaît et ce qui est, entre la présence réelle du bâtiment et la présence virtuelle de l'image.

La nature symbolique des images projetées interpelle l'imagination des spectateurs en laissant place à leur propre interprétation du bâtiment, du projet. Les rideaux peuvent rappeler la forme ondulatoire des silos ; les cariatides, référer à la monumentalité du bâtiment et à sa présence physique dans la ville ; les escaliers, suggérer l'aspect répétitif et plutôt banal de cette construction industrielle ; et les chutes, mettre l'emphasis sur la fonction des silos en tant que contenants.

## Les formes relationnelles ou l'intégration et la participation du citoyen dans sa ville.

Le mouvement des arts de la rue avec l'approche de « la compagnie Ilotopie ».

C'est dans le mouvement des arts de la rue que l'on trouve la volonté d'instaurer une relation différente avec les populations, qui ne peuvent pas être réduites à de simples consommateurs de spectacles.

Ce mouvement débute dès les années 1960, se développe tout au long des années 1970 et s'affirme plus nettement au cours des années 1980. Beaucoup d'artistes [théâtre, danse, musique] et plasticiens, ont choisi l'espace public pour s'exprimer. Ce choix traduisait également un engagement politique, une contestation des institutions et des édifices dédiés à la culture. Dans l'espace public, l'acte artistique est confronté au politique et au social, de manière plus sensible et immédiate. C'est un facteur stimulant.

La fondation de « lieux publics » à la ferme du buisson à Noisiel en 1983, par Michel Crespin a stimulé un dialogue intéressant avec les urbanistes à travers l'organisation de grands événements urbains dans les villes nouvelles de la région parisienne.

Les scénographies urbaines en redessinant de manière éphémère les architectures et le tissu de la ville, pouvaient susciter de nouvelles lectures et en questionner l'usage.

C'est notamment la démarche d'Ilotopie, compagnie qui propose dès 1980 des actions de désordre artistique interrogeant l'espace public.

Équipe de créateurs, acteurs, sculpteurs, danseurs, musiciens, inventeurs, scénographes et chercheurs : voici une compagnie permanente ayant choisi de vivre un travail artistique collectif ouvert sur le monde, opérant aux frontières des enjeux individuels et sociaux.

Les spectacles et les installations réalisés excitent le sensible et l'émotion, interrogent le monde actuel et cherchent à tisser des liens. □Ilotopie investit les espaces communs, les lieux publics, les réseaux et s'implique dans des actions engagées.

Ils créent de nombreuses actions de Land Act, actions artistiques et publiques dans des espaces ouverts, comme le village-spectacle nommé « Confins » créé pour le festival d'Aurillac en août 2004. Ce village est posé sur la voie publique, attisant et attirant toutes les curiosités.



Ilotope : village spectacle nommé «Confins»



Ilotopie : actions de Land Act

La performance « l'autobobus » en 1992, où les véhicules de la ville circulant sur les lignes régulières aux horaires habituels sont transformés et deviennent des lieux fantasmatiques, illustre leur travail sur le réseau urbain en tant que lien social.

Selon les hommes, les circonstances et les sites, c'est par un langage d'images vivantes, d'offrandes poétiques ou d'actions spectacles que le quotidien, la ville ou le paysage trouve de nouveaux liens. Les rencontres intimes ou les grandes mises en scène urbaines et spatiales sont ici pleines de corps et de performances à vivre par des spectateurs sujets devenus actifs et réactifs.

L'approche du « groupe Dunes », cinéastes et chorégraphes.  
L'installation « vous êtes ici » friche de la belle de mai, Marseille 1999.

Interroger le récit cinématographique et la gestuelle corporelle en milieu urbain.  
Inviter le spectateur à la création d'une œuvre où l'enchaînement des séquences, éléments narratifs dispersés, se déclenche selon son parcours intuitif.

Telle est la démarche du groupe Dunes [Madeleine Chiche et Bernard Misrachi cinéastes et chorégraphes] dont le travail est celui de plasticiens, de cinéastes, d'urbanistes et de chorégraphes.

Il s'inscrit dans une réflexion critique sur la ville moderne, centre et périphérie devenant des espaces antinomiques, cette dernière conjuguant exclusion économique et territoriale. Né d'une réflexion sur le paysage urbain, l'expérience physique et la déambulation, il est particulièrement sensible aux territoires non modélisés tels les friches ou les terrains désertés que l'on peut investir sans que leur usage modèle la mémoire et qualifie la perception.

« L'évolution des quartiers est plus fondée sur des techniques ou sur des propos financiers qu'elle ne fait appel à la manière dont les lieux seront ressentis. Dans le paysage souvent aride de la fabrication de l'urbain, les installations du groupe Dunes représentent un éclairage émouvant pour ceux qui se sont prêtés au plaisir de la parcourir avec leur corps, leur sens et leur esprit. C'est une ouverture enthousiasmante pour les professionnels car l'urbanité ne se résume pas à quelques sites dont la valeur serait garantie par l'appartenance à l'histoire. Elle est partout où sont les hommes. »

Jean-Pierre Charbonneau.

L'installation « vous êtes ici » friche de la belle de mai, Marseille 1999.

Durant les mois de septembre et octobre 1999, les 8000 mètres carrés du toit terrasse de La Friche dans le quartier de la Belle-de-Mai à Marseille furent transformés en un espace spectaculaire d'un nouveau type. Surplombant un panorama à 360 degrés, qui du Vieux Port s'étendait aux Quartiers Nord en passant par l'environnement de la gare Saint Charles, le toit de l'ancienne manufacture des tabacs abritait cinquante points de diffusion. Vingt moniteurs vidéos de différents formats et une trentaine d'espaces de projection formés par les murs de la Friche et les façades des immeubles voisins constituaient l'espace de diffusion de plusieurs films qui dressent un état des lieux de la ville aujourd'hui, des contradictions et des espoirs dont elle reste porteuse.

Une vingtaine de courts-métrages était ainsi diffusée non pas en boucle sur chaque point de projection, mais selon un ordre d'enchaînement des films, variable selon les points mais strictement agencé dans leurs déroulements respectifs. Les projections étaient pilotées en régie numérique à l'aide d'un développement logiciel.

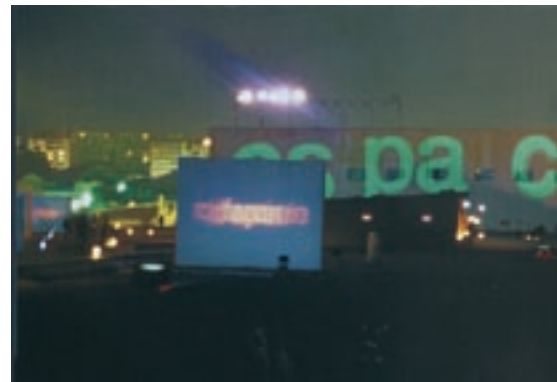
Dans ce cadre ouvert, le montage n'est plus linéarisé, mais réparti dans l'espace de telle manière que ce sont des déplacements du spectateur que dépend l'enchaînement des séquences. Les images sont alors « actées » corporellement et affectivement par les inclinaisons qui guident les parcours. Le montage temporel et son récit unique sont remplacés par la diversité des points de vue, propre au mouvement dans l'espace aménagé.

Ainsi, le dispositif « Vous êtes ici ! » propose au spectateur le choix d'une position dans un récit éclaté, racontant l'intérieur et l'extérieur de la ville. À la circulation dans les rues du quartier et aux remous de la foule à la sortie du métro fait écho l'intimité des intérieurs d'appartements. Aux rumeurs « live » de la ville s'ajoutent les réponses enregistrées de Marseillais réagissant devant une caméra à des mots-clefs comme espace, temps, bruit, présence, oubli, amour ou pizza...





«vous êtes ici» friche de la belle de mai Marseille  
groupe dunes





«vous êtes ici» friche de la belle de mai Marseille  
groupe dunes



Le dispositif du groupe Dunes n'est constitué ni de pierre, ni de végétal, ni de mobilier, mais d'écrans verticaux. Ceux-ci ne reconstituent surtout pas une place traditionnelle ou le décor d'une scène de théâtre mais la création d'un véritable espace public avec ses propres matériaux : les images, la lumière, le son, le paysage de la ville et les gens qui y passent.

À un certain nombre d'écrans naturels, façades de bâtiments et murs existants, ils ont ajouté quelques écrans mobiles. Des plots d'éclairage placés au sol balisent l'espace horizontal, guident les pas et servent de repères visuels tandis que la diffusion du son est répartie sur l'ensemble du volume de l'installation par des enceintes qui distribuent les éléments acoustiques : bruits urbains, bande son de télévision, impacts de pas, autant d'indices sonores banalement contemporains et quotidiens qui viennent se frotter à des sons plus intemporels.

Le monde proposé n'est pas un monde achevé mais une somme d'évocations dans laquelle le spectateur trace son chemin. Le groupe Dunes maintient constamment la ville dans son morcellement et sa singularité.

En mixant la ville tangible et ses représentations, le groupe Dunes ne rejoint pas pour autant les tenants du monde virtuel, il ouvre plutôt la perspective d'un nouveau type de récit ouvert et immersif, miroir d'un nouveau rapport au monde. Et il conduit le spectateur à faire une expérience sensible où sont convoquées l'histoire et la mémoire de chacun. Le spectateur est convoqué à une forme particulière de coopération qui vise à ré-agencer des éléments narratifs volontairement dispersés. C'est le déplacement des corps qui participe à la perspective, détermine le point de vue et ordonne le récit de chacun.

La participation du spectateur à la construction de l'œuvre, s'instaure comme une exigence esthétique.

Plus de dix mille spectateurs ont ainsi arpenté, du coucher du soleil à la tombée de la nuit, ce laboratoire cinématographique selon un parcours dont on aura compris qu'il n'était pas fléché. Les déambulations multiples, où les images et les événements sonores programmés se mêlaient aux bruits et aux lumières de la cité phocéenne, invitaient davantage aux plaisirs oniriques des troubles de la perception qu'à la lecture d'un récit linéaire. Dans ce spectacle immersif, c'est la chorégraphie des corps qui conduit le choc des perspectives mises en jeu.

C'est aussi une posture du spectateur, voulue la plus active possible, qui nous rappelle que le récit interactif repose sur des apparitions et des disparitions d'images provoquées par le spectateur.

L'approche de « West 8 », agence d'urbanisme et « d'architecture de paysage ».  
L'aménagement de la place du théâtre à Rotterdam : «le carré Schouwburgplein »

Créer des espaces explorables et manipulables par les citoyens telle est la démarche de West 8, agence d'urbanisme et « d'architecture de paysage », fondée en 1987, et qui regroupe une équipe internationale d'architectes, d'urbanistes et de designers industriels [Adriaan Geuze].

L'aménagement de la place du théâtre à Rotterdam : le carré Schouwburgplein

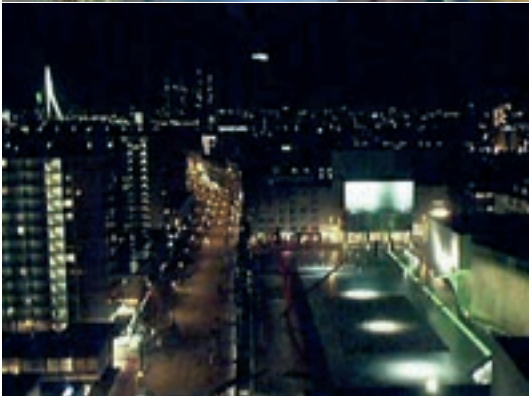
La place du théâtre est située au cœur de la ville, entourée de magasins et encadrée du théâtre et de la salle de concert. La conception de cette place souligne l'importance de l'espace qui offre une respiration à la ville.

La place est conçue comme un espace public interactif, flexible dans son usage changeant au cours de la journée et au gré des saisons. Son apparence se réfère au port de Rotterdam. Tous les ingrédients nécessaires sont présents ; il suffit de leur donner vie. En surélevant le sol de la place par rapport à son environnement, le vide est maintenu et une « plateforme urbaine est créée ».

L'organisation de la place est basée sur les usages attendus aux divers moments de la journée et sur sa relation avec le soleil. Les zones d'ensoleillement se reflètent sur la mosaïque des divers matériaux utilisés pour le sol. Le côté ouest de la place a un sol coulé en époxy contenant des feuilles d'argent. Le côté est [le plus ensoleillé] a des matériaux chauds incluant caoutchouc et bois de construction en surface. Des géraniums sont placés dans cette zone ensoleillée pendant la saison. Des tours de ventilation de quinze mètres de haut venant du parking en sous-sol sont les éléments verticaux forts de la place. Chacune de ces structures d'acier légères est animée d'affichages en led. Ensemble, ces trois tours constituent une horloge digitale. De nuit, ces tours s'allument de l'intérieur propageant une douce lumière filtrée. Le centre de la place est constitué d'un deck de panneaux en métal perforé et d'une surface de jeu en bois. Les panneaux en métal perforé s'allument par-dessous avec des tubes fluorescents blancs, verts et noirs. Les connections à l'eau et à l'électricité, aussi bien que celles aux équipements construits pendant les événements temporaires [tels que les tentes ou les clôtures] sont construites dans le sol.



West 8 : le carré Schouwburgplein



West 8 : le carré Schouwburgplein

Les lumières fluorescentes forment une voie laiteuse la nuit. La totalité de la place semble flotter grâce aux lumières linéaires qui sont installées sous le bord du deck surélevé.

Les derniers dispositifs principaux de la place sont les quatre éléments hydrauliques lumineux. Leur configuration en mode interactif peut être modifiée par les habitants de la ville.

Pour West 8, le paysage, l'infrastructure, la nature et l'archéologie se combinent pour former les constituants vitaux de la ville.

Dans ses projets d'art urbain, l'agence développe des typologies efficaces et opérantes, qui s'accordent avec le paysage et l'espace public. Une ligne nette sépare l'espace public et privé de façon à affirmer leur contraste. À l'intérieur du tissu urbain, West 8 ouvre des espaces quasi improgrmmés, susceptibles d'être colonisés, à merci, par les urbains. La conscience que les paysages contemporains sont pour la plupart artificiels et hétéroclites donne à West 8 la liberté de projeter leur propre espace narratif.

L'habitant des villes n'est plus cette victime pitoyable cherchant des compensations dans la verdure et la nature ; l'urbain d'aujourd'hui est confiant en lui-même, aventureux, créatif et individualiste. Bien informé, il est équipé de la technologie la plus avancée, il explore et manipule son territoire.

## Le concept de « l'architecture relationnelle » de Rafael Lozano-Hemmer

« Vectorial élévation » Mexico 2000.

« Body movies » carré Schouwburgplein à Rotterdam 2001.

Créer des expériences sociales où performances et rencontres transforment l'interprétation d'une architecture urbaine grâce à l'intervention des technologies, tel est le concept de « l'architecture relationnelle »

Le nom et la pratique de Rafael Lozano-Hemmer sont associés à ce concept.

« Vectorial elevation » est un projet d'architecture relationnelle dans le cadre des festivités de l'an 2000 à Mexico.

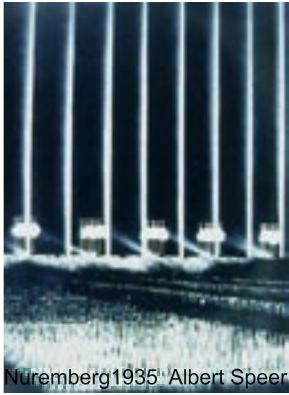
Ce projet avait deux sites distincts : la place Zócalo à Mexico et un site Web, ce qui représente déjà une rencontre étonnante et complexe entre un lieu physique et un lieu virtuel, l'un informant l'autre.

Autour de la place, 18 projecteurs au xénon de 7000 watts, disposés sur les toits de différents édifices, projetaient des faisceaux lumineux visibles à plus de quinze kilomètres. Les internautes visitant le site Web devenaient les concepteurs d'immenses sculptures lumineuses qui se déployaient dans le ciel de 18 h à 6 h, du 26 décembre 1999 au 7 janvier 2000. Projet d'art public et collectif s'il en est, 800 000 personnes sur quatre continents y ont contribué.

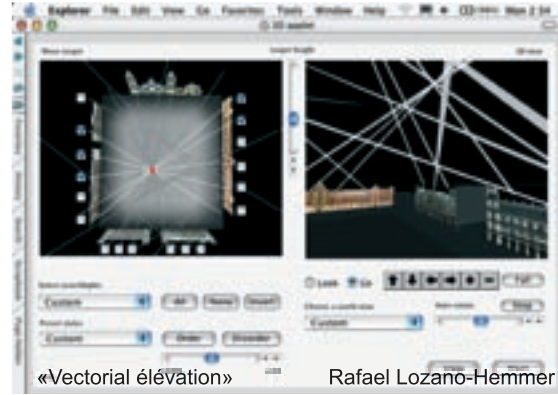
Le site Web affichait une simulation 3D de la place Zócalo et une interface permettant aux participants de concevoir un plan de chorégraphie lumineuse et de le visualiser selon différentes perspectives. Lorsque le plan était envoyé par un participant au centre de contrôle à Mexico, il était numéroté et attendait son tour. Toutes les six secondes, les projecteurs changeaient de position et la nouvelle configuration était filmée par trois webcams afin de rendre l'événement en direct. Une page Web d'archives était créée pour chaque participant, comprenant son nom, son lieu de résidence, des commentaires, ainsi que la date et l'heure de l'exécution de son plan. Aussitôt qu'un plan était effectué, le participant recevait un courriel avec l'adresse URL de sa page personnalisée.

Conscient que cette installation événementielle et l'utilisation des projecteurs évoquent les célébrations orchestrées par Albert Speer pour le régime nazi, Lozano-Hemmer a su les détourner, en offrant au public la possibilité non seulement de les utiliser, mais de les exploiter pour créer une oeuvre d'art partagée.





Nuremberg 1935 - Albert Speer



«Vectorial élévation»

Rafael Lozano-Hemmer



«Body Movies»

Rafael Lozano-Hemmer

L'installation « body movies » a été présentée la première fois au carré Schouwburgplein, au cœur de Rotterdam en 2001.

Rafael Lozano-Hemmer a utilisé les dispositifs architecturaux prévus par l'agence « West 8 » pour adapter l'espace du carré Schouwburgplein à son installation.

Ombres chinoises et théâtre de marionnettes s'imposent immédiatement comme références visuelles.

Le dispositif est étonnant de simplicité, malgré la technologie qu'il recèle : plus d'un millier de portraits captés dans les rues de Rotterdam, Madrid, Mexico et Montréal sont projetés, à partir de deux tours, sur la façade de 90 x 22 mètres du cinéma Pathé. Au sol, deux projecteurs au xénon de 7000 watts projettent une lumière intense sur les portraits démesurés qui disparaissent, éblouis, mais qui refont surface lorsque les badauds bloquent les projecteurs sur leur passage, révélant les portraits *par* et *dans* leurs ombres projetées.

Rien de figé, toujours en devenir, tout à fait un anti-monument : pour l'artiste, le terme réfère à une action, à une performance. Le contraire, justement, du monument toujours conçu d'un point de vue élitiste comme emblème du pouvoir. Tout le monde est conscient de l'artificialité de l'anti-monument. L'anti-monument est une solution de rechange au fétichisme du site, au fétichisme de la représentation du pouvoir. Le contexte culturel de la ville où l'installation est présentée joue pour beaucoup dans la réception de l'oeuvre.

Quoi qu'il en soit, « Body Movies » et « Vectorial Elevation » répondent de façon magistrale à la démarche de l'artiste qui s'oriente essentiellement vers la création, la perception et l'occupation d'un espace public.

## Épilogue :

Quels sont les nouveaux usages urbains ?

Donnent-ils naissance à des formes nouvelles, à de nouveaux lieux ?

Des villes hybrides aux paysages augmentés.

Les scénographies architecturales et urbaines, qu'elles soient patrimoniales et festives, identitaires et catalyseurs de développement urbain ou relationnelles, ont toutes pour objectifs d'améliorer notre cadre de vie, au cœur de l'espace public, et nos relations entre citoyens :

- En instaurant une culture de la ville et en développant l'esprit communautaire.
- En créant des espaces explorables et manipulables par les citoyens.
- En métamorphosant l'architecture urbaine au cours d'expériences sociales et en changeant positivement le regard que le citoyen porte sur un lieu afin d'en accélérer le processus urbain.
- En expérimentant les usages des lieux au cours de projets éphémères.

Pour atteindre ces objectifs la plupart des projets utilisent les nouvelles technologies.

En quoi les nouvelles technologies de l'information vont-elles modifier la physionomie des villes ?

## Les villes hybrides

Dans son rapport « sur la gouvernance européenne et la cyberdémocratie », remis en 2001 à l'Union Européenne, le philosophe français Pierre Lévy affirme que « Internet représente le stade de regroupement de l'humanité qui succède à la ville physique ». Les villes, sont en même temps et dans le même lieu, « des marchés, des centres d'échanges d'informations et de développement de la culture, des espaces de socialisation ; il en est de même pour le cyberspace. »

Comme la ville, les réseaux constituent des environnements plus encore que des constructions.

Le commerce et l'administration électroniques, le télétravail et les communautés virtuelles se substituent aux espaces physiques, ou, tout au moins, relativisent la valeur de ceux-ci dans l'organisation et le fonctionnement des sociétés. Peut-on alors postuler que cette dématérialisation des activités va engendrer une diminution du volume d'activités physiques dans la ville, ce qui aurait un impact significatif sur la mobilité ainsi que sur l'environnement ?

Cependant, il convient de noter que toutes les activités humaines ne se traduisent pas en bits ou unités d'information et ne peuvent, de ce fait, subir une dématérialisation, qui les rendrait accessibles par des réseaux électroniques.

William Mitchell, chercheur et enseignant au MIT, suggère des systèmes qui se composent à la fois « de lieux physiques et de lieux virtuels, de relation de transport et de télécommunication ». Ainsi, la relation entre une entreprise et ses clients peut-elle s'établir, à la fois par un réseau de distribution constitué d'entrepôts (lieux physiques), et par des sites Web (espaces qui seraient des boutiques virtuelles).

Dans ce modèle de ville hybride [où la ville est la superposition d'une constituante physique (ville physique) et d'une constituante immatérielle (ville virtuelle) ], l'architecture, l'organisation et le fonctionnement de la ville physique accordent une place peu importante à des services qui peuvent être dématérialisés, alors que dans la ville virtuelle, se déploient des activités accessibles aux citoyens des réseaux électroniques.

La ville hybride peut apporter une réponse à certains grands défis du développement urbain dans les années futures :

- La réduction du trafic quotidien et donc de la mobilité urbaine, induit par la réduction des services physiques et par conséquent l'amélioration de l'environnement.
- L'amélioration de la gouvernance urbaine, l'introduction du cyberspace dans la sphère publique signifiant plus de transparence et de participation au débat public.
- Le remodelage des interrelations sociales, ainsi que la recherche d'un mieux-être. Les nouveaux réseaux d'information font surgir des attentes que l'on croyait mortes, le désir de redonner un sens à la vie individuelle et collective, des rêves de transparence et de communication universelle.
- Le développement d'une nouvelle communauté ainsi qu'une géographie inédite qui n'épouse pas la forme des continents mais plutôt celle des langues, des cultures et des groupes d'affinités. Si l'accès aux réseaux est encore loin d'être universel et également distribué sur la planète, on peut cependant croire que tous ces moyens de communication sont aujourd'hui accessibles à un nombre significatif d'individus représentant à peu près tous les grands ensembles culturels.

C'est le dédoublement de la nature urbaine, à la fois physique et virtuelle, qui va susciter de nouveaux usages dans l'espace urbain. Le rôle de l'architecte et de l'urbaniste devra, par conséquent, s'orienter vers la conception de lieux de socialisation, d'accueil et d'intégration d'une population urbaine sans cesse croissante et de plus en plus cosmopolite qui devra « bien vivre ensemble » dans les mégapoles de demain.

En insérant ces nouveaux dispositifs technologiques en milieu urbain, quels nouveaux usages et quels nouveaux lieux créons-nous au cœur de l'espace public ?

## Création de lieux de communication, de partage et d'accueil.

Il est urgent d'inviter les citoyens à lire différemment la ville pour mieux prendre conscience des enjeux fondamentaux liés à l'urbanisation et de requalifier l'espace « local » avec la participation du citoyen. Pour cela, nous devons utiliser les technologies de l'information comme supports de communication à l'échelle des quartiers, des petites villes, des périphéries de grandes villes, mais aussi du territoire.

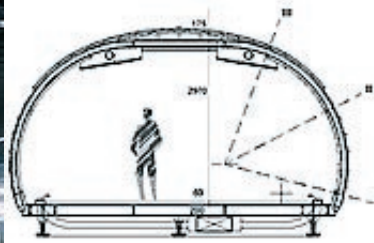
Ce propos est illustré par la démarche de l'architecte Bernard Kohn qui propose de construire, dans des quartiers et petites villes, des maisons techniquement équipées qui seraient des lieux d'informations et de dialogues entre les citoyens et les instances politiques, administratives et de maîtrise d'ouvrage, pour l'aménagement de leur environnement.

Construire des signes au cœur de l'espace urbain, c'est aussi la démarche du laboratoire culturel A+H. Pour Olivier Auber et Bernd Hoge, la ville bouge et se construit trop souvent sans ses citoyens.

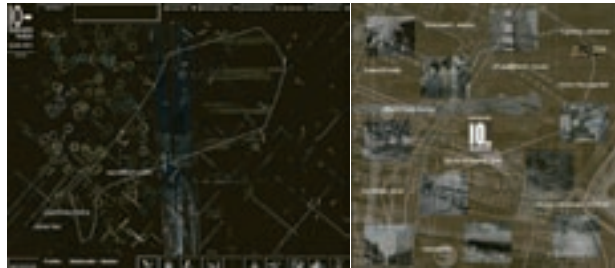
A+H prône l'usage de nouvelles pratiques collectives, notamment celle d'une « Maîtrise d'usage » qui, en marge des classiques rapports Maîtrise d'ouvrage / Maîtrise d'œuvre, permettrait d'intégrer au quotidien les citoyens, aux orientations et aux décisions de leur commune. Tous les médias et supports de communications sont mis à contribution : centre d'interprétation de la ville, relais sur Internet avec forte composante graphique...

A+H a conçu en janvier 2000, pour la ville de Montreuil, un pavillon d'exposition multimédia, nommé « Coeurexpo, acte II » où la ville donne à lire son histoire, son état actuel et ses projets.

Les modules métalliques de Coeurexpo ont été implantés sur la place centrale comme un signe de la transformation urbaine pour une durée de 3 ans. Siège d'une exposition permanente, il recevait les nouveaux projets architecturaux et urbains dès leur conception. Il comprenait notamment une série de maquettes de villes interactives réalisées par projection multimédia sur plan-relief. Toutes les catégories de populations s'aventuraient à manipuler leur « ville interactive ». Les associations s'y donnaient rendez-vous.



« Coeurexpo, acte II » laboratoire A+H à Montreuil



« IO\_dencies » Knowbotic Research [KR+cf]

« Life clipper » Jan Torpus à Bâle en Suisse





Création de lieux d'expérimentation entre territoires physiques et numériques où des sites du monde entier dont l'approche culturelle est différente, sont mis en relation.

La ville de demain ne peut se bâtir que sur des regards et des expériences croisés.

- Transposer les questions urbaines de l'espace physique réel dans le champ expérimental des événements et flux de l'Internet,
- Concevoir des espaces publics à qualités urbaines locales à l'intérieur de systèmes globaux, Telle est la démarche de Knowbotic Research [KR+cf] avec le projet « IO\_dencies ».

Knowbotic Research [KR+cf] est un collectif d'artistes autrichiens et allemands [Christian Huebler, Alexander Tuchacek, Yvonne Wilhelm] basé à Zurich en Suisse.

Leur projet « IO\_dencies » constitue une œuvre qui implique simultanément différentes approches et interrogations sur l'urbanité et ses rapports avec l'espace virtuel.

Le résultat n'est pas la description d'un nouvel espace urbain uniforme qui ne fonctionnerait que selon des critères préétablis. Pour le groupe Knowbotic Research, il ne s'agit pas de fixer de grandes lignes et d'exposer de nouveaux concepts des transformations urbaines, mais de créer des plates-formes, des outils et, selon leurs termes, des interfaces entre différents éléments qui contribueraient à réformer et à transformer l'espace urbain.

Le but est d'amener ensemble les visions des architectes, les solutions concrètes suggérées par les urbanistes et les intérêts des usagers, habitants de la ville dans des champs spécifiques d'événements. Les relations seront ouvertes alors que normalement elles ne sont accessibles qu'aux spécialistes.

Le choix des villes Tokyo, Sao Paolo et Berlin est supposé confronter différents environnements culturels qui impliquent des interrelations entre l'art traditionnel de construire, les conditions économiques et politiques et les structures électroniques de communication.

Une relation étroite avec l'environnement concret de la ville est maintenue :

- En travaillant avec des architectes et urbanistes locaux qui conçoivent avec les problèmes et les défis de l'environnement urbain.
- En mettant la situation urbaine virtuelle en retrait de l'espace réel, pendant les phases d'exhibition et de présentation.

L'interface représente les activités, les intentions et désirs des habitants de la ville, plutôt que l'apparence matérielle de celle-ci.

Le projet tente d'articuler un potentiel actuel de construction des espaces publics qui puisse avoir des qualités urbaines locales à l'intérieur de systèmes globaux. Il plaide pour de nouvelles voies de construction d'espace public qui peuvent aboutir à la création d'un potentiel local largement distribué sur le réseau Internet.

**Élargissement du monde réel avec la composition de paysages augmentés** où au moyen d'un système de réalité augmentée, des visions virtuelles sont superposées à notre vision du paysage existant.

Accroître la perception de ce qui nous entoure et questionner la réalité en mêlant paysages réels et images virtuelles telle est l'approche expérimentale de Jan Torpus pour son projet « Life clipper ».

Jan Torpus a proposé une promenade dans la ville de Bâle en Suisse, en février 2005, au cours de laquelle un paysage virtuel venait se greffer sur le réel afin d'enrichir le paysage existant d'informations historiques, d'émotions et de sensations.

Le promeneur effectuait sa visite, vêtu d'un équipement sophistiqué [des lunettes munies d'une caméra vidéo, un casque audio, un GPS, des semelles truffées de capteurs à glisser dans ses chaussures, le tout relié à un ordinateur portable dissimulé dans un sac à dos]. Les lunettes faisaient office d'écran, sur lequel était diffusée l'image vidéo de l'environnement, filmé en direct par la caméra. C'est la position géographique du promeneur qui déclenchait les différents événements, préprogrammés sur l'ordinateur. À chaque endroit du quartier, divisé en zones, un scénario différent s'enclenchait. Les images et les sons capturés, étaient traités en temps réel, projetés dans les lunettes et diffusés dans le casque.

Des images différentes s'imprimaient sur le paysage selon le lieu que l'on regardait : gargouilles quand on fixait la cathédrale, sous bocks pour la brasserie, images historiques sur le musée du papier et son moulin. Le long des remparts de la vieille ville, surgissaient des soldats en costume d'époque et dans le quartier moyenâgeux, le visiteur était téléporté dans le passé.

L'expérience se rapproche de celle du cinéma interactif, immergeant le promeneur dans un décor de film dont il est à la fois le spectateur et le déclencheur.

La ville, cadre de vie d'une population sans cesse croissante et de plus en plus cosmopolite, doit considérer la reconquête de l'urbanité comme sa priorité.

Dans un contexte urbain où :

- Le territoire étant bâti et occupé dans sa presque totalité, notamment en Europe,
- Les services virtuels allégeant désormais les villes devenues hybrides,

L'essentiel des projets urbains sera désormais de transformer des espaces existants et de développer les services qui ne peuvent pas être dématérialisés, ceux qui nécessitent ou favorisent les relations humaines.

Souhaitons alors que se développent des lieux de socialisation, d'accueil et d'intégration, au sein de l'espace public.

Dans ce contexte urbain, la scénographie architecturale et urbaine, assistée des nouvelles technologies, a un rôle de plus en plus important à jouer.

## Bibliographie :

### Livres :

- ⊙ Penser la ville par la lumière, sous la direction d'Ariella Masbounji  
Projet urbain éditions de la Villette avril 2003
- ⊙ Penser la ville par l'art contemporain, sous la direction d'Ariella Masbounji  
Projet urbain éditions de la Villette avril 2004
- ⊙ Paysages en villes  
Les annales de la recherche urbaine n° 85 janvier 2000
- ⊙ La fête en ville  
Revue urbanisme n° 331 juillet août 2003
- ⊙ Utopie [s]  
Revue urbanisme n° 336 mai juin 2004
- ⊙ Groupedunes deux installations de madeleine Chiche et Bernard Misrachi  
Catalogue décembre 2002.
- ⊙ Virtuel Réel quelle place pour les nouvelles technologies ?  
Les cahiers de la recherche architecturale et urbaine n°7 éditions du patrimoine janvier 2001
- ⊙ EC /ARTS 02-03 pratiques artistiques/nouvelles technologies Eric Sadin  
Spécial colloque Montréal
- ⊙ Transurbanism  
NAI Publishers

### Articles :

- ⊙ Les utopies urbaines, entre crise et renouveau  
La revue des deux mondes, avril 2000
- ⊙ Bâle masqué par Marie Lechner Libération du 12 février 2005.
- ⊙ Ville et Cyberspace : pour la ville Hybride par François Ossama.
- ⊙ L'art contemporain et l'espace urbain par Guidu Antonietti di Cinarca  
<http://www.aroots.org>
- ⊙ De la scénographie : toile peinte ou projet urbain ?  
<http://www.aroots.org>

## Sites Internet :

### Les célébrations patrimoniales et festives :

<http://www.lyon.fr/lumieres/>

<http://www.lille2004.com>

### Les démarches identitaires :

<http://www.iba.nrw.de>

<http://www.ykersale.com>

<http://www.danikaravan.com>

<http://www.silophone.net>

<http://www.insitu.qc.ca>

<http://www.ecarts.org>

### Les formes relationnelles :

<http://www.ilotopie.com>

<http://www.groupedunes.net>

<http://www.lozano-hemmer.com>

<http://www.fundacion.telefonica.com/at/rlh>

<http://www.west8.nl>

### Épilogue :

<http://km2.net/aplush/>

<http://www.krcf.org/krcfhome/>

<http://www.torpus.com>