

ÇA SE PASSE AILLEURS

À Bristol, le numérique devient artistique

S'il y a bien une image qui colle à la smart city, c'est celle d'une ville froide, opérationnelle et sans âme. À Bristol, le centre d'art numérique Watershed organise chaque année un concours intitulé « Playable city », où les artistes sont invités à s'emparer des nouvelles technologies pour insuffler de la poésie dans les rues.

Des dauphins, des kangourous qui jaillissent sur les murs : en septembre, une faune numérique, vive et colorée, a envahi Bristol. Ces animaux en 3D ne se contentent pas d'illuminer les rues, ils sont également capables d'entrer en interaction avec les passants. Ils se nomment les « Urbanimals » et sont l'œuvre de deux designers polonais, Sebastian Dobiesz et Anna Grajper, qui ont remporté le Playable City Award, un concours récompensant des projets pour une « ville à jouer ». Watershed, le centre d'art numérique de Bristol,



© CHRIS WOLCOTT

est à l'origine de ce concours. Son but : montrer que la technologie peut aussi rendre la ville plus poétique, qu'elle n'est pas uniquement un outil au service de l'efficacité.

Émerveiller et surprendre

Parmi les autres projets en lice, on dénombre une installation pour jouer au chef d'orchestre avec les lumières de la ville, des boîtes pour créer de la

« Le but du projet est de montrer que la technologie peut aussi rendre la ville plus poétique, qu'elle n'est pas uniquement un outil au service de l'efficacité. »

La psychogéographie, bien avant l'art numérique

L'idée de faire de la ville un terrain de jeu ne date pas d'hier. Dès les années cinquante, les situationnistes ont réfléchi à l'ambiance régnant au sein d'une ville. C'est Guy Debord qui crée le néologisme de psychogéographie, un terme pour définir l'expérience affective de l'espace urbain par l'individu. En utilisant la dérive urbaine, il devient possible d'appréhender le « relief psychogéographique », c'est-à-dire le changement d'ambiance au sein des quartiers et des rues. Des « unités ambiance » sont identifiées, traçant ainsi les contours d'un lieu aux caractéristiques homogènes. Des cartes, plus artistiques que scientifiques, rassemblent ces ambiances pour les évaluer, expliquer les états d'âme que provoquent les quartiers. L'idée sous-jacente est de dénoncer un espace urbain perçu comme ennuyeux : les « psychogéographes » accusent l'urbanisme fonctionnaliste d'organiser une sorte d'aliénation aux services des temples de la consommation, induisant l'impossible « réappropriation de l'espace urbain par l'imaginaire ». Leur projet, in fine, est de faire émerger des moments de vie à la fois singuliers et éphémères au sein d'une ville repensée.

musique aux passages piétons, des bancs qui brillent et s'animent quand on s'assoit dessus, des nuages sur lesquels s'affichent des messages qu'on leur envoie et des bancs-xylophones. Autant de projets s'appuyant sur la technologie pour émerveiller et surprendre les passants, pour les inciter à interagir avec la ville. L'objectif de Watershed est de pousser les acteurs urbains à réfléchir à la manière, non pas d'utiliser les nouvelles technologies dans le but de collecter des données pour gagner en efficacité, mais « d'imaginer à la place comment nous pouvons améliorer la qualité de vie des villes, les rendre