



HAL
open science

Art numérique urbain, réalité augmentée et corps postmodernes

Karine Pinel

► **To cite this version:**

Karine Pinel. Art numérique urbain, réalité augmentée et corps postmodernes. Le corps dans les jeux vidéo ubiquitaires, laboratoire RIRRA21 de l'UM3 et LIRMM de l'UM, Nov 2014, Montpellier, France. 10.21409/HAL-01649216 . hal-01649216

HAL Id: hal-01649216

<https://hal.science/hal-01649216v1>

Submitted on 27 Nov 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0
International License

**Actes du Colloque Le corps dans les jeux vidéo ubiquitaires
20 novembre 2014
co-organisé par le laboratoire
RIRRA21 de l'UM3 et LIRMM de l'UM**

Art numérique urbain, réalité augmentée et corps postmodernes

Karine Pinel

*RIRRA 21, Université Montpellier III Paul Valéry
route de Mende, 34199 Montpellier cedex 5, France.
karine.pinel@univ-montp3.fr*

< RÉSUMÉ >

A l'heure où l'urbain se structure selon l'esprit dominant de la postmodernité, nous nous intéresserons à la façon dont ce dernier infiltre également les pratiques artistiques numériques qui questionnent la cité au sens de la *civitas* c'est à dire à la fois les citoyens en tant que membres d'une communauté, le territoire qu'ils occupent et leurs droits. Nous nous interrogerons sur la façon dont certaines d'entre elles, qui tentent de proposer de nouvelles lectures de l'espace, de susciter de nouvelles perceptions et pratiques urbaines, légitiment une représentation du corps connecté et mis en réseau.

Nous tenterons de saisir le paradigme du corps postmoderne auquel l'art donne forme, en prenant appui sur l'analyse de l'œuvre "A - Reality" de l'artiste français Adelin Schweitzer. Nous verrons comment, par le biais de l'utilisation de la technologie numérique dans une modification de la réalité en temps réel, le corps du participant est isolé, déstabilisé, mis en spectacle, soumis à la machine et à l'artiste. Nous proposerons une piste de compréhension des valeurs qui président à une telle considération des corps.

< ABSTRACT >

At the hour or the urban forms itself according to the dominant spirit of the postmodernité, we shall be interested in the way the latter also infiltrates the digital artistic practices which question the city in the sense of the civitas that is

at the same time the citizens as members of a community, a territory which they occupy and their rights. We shall wonder about the way some of them, who try to propose new readings of the space, to arouse new perceptions and urban practices, legitimize a representation of the body connected and put in network.

We shall try to seize paradigm of the postmodern body which the art embodies by being supported on the analysis of the work "A - Reality" of the French artist Adelin Schweitzer. We shall see how, by means of the use of the digital technology in a modification of the real time reality, the body of the participant is isolated, destabilized, put in show, subjected to the machine and to the artist. We shall propose a track of understanding of the values which preside over such a consideration of bodies..

< **MOTS-CLES** >

Art numérique urbain, sociocritique, postmodernité, corps, connexion, aliénation

< **KEYWORDS** >

Urban digital art, sociocritique, postmodernity, body, connection, alienation

1. Introduction

Le contexte de pensée et d'action de notre temps, de notre culture, conditionne les représentations mentales que nous avons de notre monde et par conséquent conditionne également les représentations que nous en faisons.

Comprendre les valeurs qui régissent les représentations mentales qui président à un acte de création, que l'acte de création rend concrètes par une mise forme, nous permet de comprendre les valeurs de la société dans laquelle nous vivons.

L'enjeu d'une exploration sociocritique des représentations et de la considération des corps dans les arts numériques, en particulier dans les univers vidéoludiques, dépasse ainsi la seule compréhension des valeurs qui sous-tendent ce type de créations : le véritable enjeu est de comprendre les valeurs dominantes qui structurent la façon dont nous pensons le monde dans notre société contemporaine occidentale.

Je me suis attachée à comprendre quels corps étaient considérés et sollicités dans l'œuvre numérique "A - Reality" (Augmented Reality)¹ de l'artiste français Adelin Schweitzer afin de comprendre les valeurs qui sont portées par les arts numériques qui s'inscrivent dans une relation à l'urbain, c'est-à-dire non seulement dans une relation aux citoyens, dans un rapport au territoire qu'ils occupent, mais également dans une prise en compte de leurs droits.

Il ne s'agit pas pour moi de postuler que cette œuvre est représentative des valeurs que véhiculent tous les arts numériques urbains mais qu'en tant que fait social intégré à un contexte de représentations, de distinctions et dominations sociales, culturel, technique, politique et économique, elle porte en elle la structure de ce contexte et est susceptible de participer à son histoire, c'est-à-dire qu'elle fait partie d'une totalité dialectique au sens où l'entend Lukács².

2. Le projet de l'œuvre.

Le projet de l'œuvre d'Adelin Schweitzer s'inscrit dans une volonté de lier la recherche, l'industrie et les arts et émerge dans le cadre d'un programme d'innovation artistique basée sur un principe de collaboration et de stratégies d'échanges entre villes portuaires européennes nommé « Cities On the Edge » (villes en marge). Ce programme était initié par la ville de Liverpool en 2008 alors qu'elle est capitale européenne. Les villes intégrées au programme étaient Liverpool, Marseille, Naples, Istanbul, Gdansk, Brême.

L'objet plus spécifique de ce programme était de s'interroger sur l'influence de la globalisation, postulée comme négative, et sur la privatisation de l'espace public urbain. Le principe était de considérer que ces villes, identifiées comme marginales dans leurs pays en raison de leurs histoires et traditions culturelles fortes, étaient forces de propositions pour de nouveaux modèles.

1. www.A-reality.org.

2. Lukács Georg (1974). *Histoire et conscience de classe. Essais de dialectique marxiste*. Paris, Minuit, p244.

Adelin Schweitzer est un artiste français né en 1978 formé à l'Ecole Supérieure d'Art d'Aix en Provence où il obtient son Diplôme national supérieur d'expression plastique (DNSEP) en 2004. Il s'intéresse en particulier à la technologie, à son influence sur la société et son imaginaire.

L'œuvre « A - Reality » consiste à faire percevoir un environnement connu d'un participant à travers des filtres virtuels (tant visuels que sonores) superposés au monde réel, en temps réel, grâce à la technologie dite de « réalité augmentée »³. Pour cela il doit endosser un dispositif composé d'une paire de lunettes vidéo, d'un casque audio, d'un ordinateur portable, d'une balise GPS, de micros et de caméras.

Dans notre société actuelle occidentale, la réalité augmentée est de plus en plus utilisée par les nouvelles technologies de l'information et de la communication (N.T.I.C.) pour la diffusion d'information, mais aussi pour la production et la diffusion de biens culturels, que ça soit par les industries ou les institutions. Elle induit et conditionne de nouvelles pratiques de communications, d'accès à l'information et à la culture, et induit la diffusion à grande échelle de certaines valeurs.

Mais pour Adelin Schweitzer, le dispositif technique n'est qu'un moyen pour créer un spectacle pour une personne unique, l'œuvre résidant dans l'expérience vécue par cette personne⁴.

D'un point de vue de la réalisation de l'expérience, un protocole reproductible a été mis en place : le participant définit un parcours qu'il fréquente quotidiennement et répond à un questionnaire afin de permettre de paramétrer le dispositif. Puis le participant se déplace sur le parcours pendant un temps limité à 40 minutes, parcours qu'il effectue en général au quotidien en 10 minutes.

D'un point de vue du sens, ce que l'artiste défend est l'utilisation de la machine technologique pour la création de poésie : il postule que

3.<http://www.dedale.info/vimeo/augmented-reality-adelin-schweitzer-smartcity-2010-133.html>.

4. La technologie de la réalité augmentée consiste à superposer des informations virtuelles (visuelles, sonores, voire tactiles) au monde réel, en temps réel, par le biais de supports technologiques tels que tablettes, smartphones, lunettes, etc.

l'augmentation de l'homme par la technologie virtuelle n'est qu'un fantasme dans la mesure où la connexion du corps à la machine technologique handicape le corps lui-même, en l'occurrence celle qu'il fait porter aux participants ralenti la personne qui la porte. Mais il considère que c'est justement ce ralentissement, parce qu'il est en rupture avec la temporalité sociale actuelle, qui va permettre une redécouverte sensorielle de l'espace vécu dans une libération de l'individu par un processus de déterritorialisation au sens deleuzien du terme, c'est-à-dire dans un mouvement qui permet de quitter le territoire pour se reterritorialiser dans un autre, en l'occurrence en ce qui concerne l'œuvre « A - Reality », dans celui de la virtualité.

En ce sens le propos d'Adelin Schweitzer suscite un étonnement : comment le corps connecté à la machine, à priori handicapé par cette connexion, peut-il vivre une expérience libératoire grâce à cette même machine ? Serait-il possible qu'Adelin Schweitzer soit tiraillé, consciemment ou inconsciemment entre le constat qu'il fait d'un rapport difficile entre le corps et la machine et une nécessaire légitimation du corps connecté et mis en réseau. Quels seraient les enjeux d'une telle légitimation ? Différentes valeurs entrent-elles en conflit ?

3. L'œuvre et la ville contexte

La question de l'urbain a remplacé depuis une trentaine d'année les questions sur la ville qui ne peut plus être définie désormais avec les mêmes critères : elle ne se conçoit plus que sous la forme d'un réseau fabriqué de toute pièce et non plus produite par les usages. Cette approche correspond à l'évolution d'une société basée sur les déplacements et les connexions.

Luc Boltanski et Eve Chiapello⁵ parlent de l'avènement d'un monde connexionniste basé sur un « nouvel esprit du capitalisme » ou seule l'organisation par projets permet la relation, la communication. Dans ce monde, le projet est une forme transitoire adaptative, qui innove, qui est

5. Boltanski Luc, Chiapello Eve (1999). *Le nouvel esprit du capitalisme*. Mayenne, Gallimard.

capable d'assimiler toutes les contradictions par absence de distinctions et de hiérarchisation, qui est tolérante, qui ne lie pas de façon définitive les partenaires du projet et qui n'établit pas de frontières entre le personnel et le professionnel, qui ne repose pas sur des savoir-faire mais des savoir-être qui eux sont flexibles et transférables. Le principe du réseau n'est pas nouveau et est universel, mais ce qui le caractérise aujourd'hui c'est non seulement sa dépendance vis-à-vis du système marchand mais vis-à-vis également d'intérêts personnels qui ne profitent pas au bien commun et qui excluent ceux qui ne peuvent intégrer ou participer au projet.

Dans un tel monde connexionniste, la configuration traditionnelle de la ville se déconstruit pour se reconstruire selon une mosaïque globalisée. Les espaces s'indifférencient, soumis à une domination des signes au service de la logique comptable du capital. Ces signes, comme l'avait déjà analysé Jean Baudrillard dès 1976⁶, sont déliés de tout signifié pour ne faire que code. Leur domination engendre une neutralisation de la valeur historique du territoire urbain.

Une telle structuration pourrait-elle se retrouver dans l'œuvre d'Adelin Schweitzer dans la mesure où elle s'inscrit et interroge l'urbain ? Pourrait-il exister une homologie structurale entre l'œuvre et le contexte d'émergence de l'œuvre ?

4. Le fonctionnement de l'œuvre

Nous l'avons vu, le dispositif connecte un individu à une machine en vue de lui faire vivre une expérience. Il s'agit d'un projet qui fait événement et rassemble des partenaires : un artiste, un participant, des spectateurs, les passants. Le participant est indispensable pour la réalisation de l'événement : il en est le moyen de production, non l'inventeur mais un des composants. Il est lié au dispositif et aux contraintes qu'il lui impose :

- des contraintes physiques :
- la machine pèse lourd sur le dos ;

6. Baudrillard Jean (1976). *L'échange symbolique et la mort*. Paris, Gallimard.

- le parcours est défini au préalable ;
- le regard est focalisé par la délimitation des lunettes ;

-des contraintes technologiques et programmatiques : l'artiste intervient par le biais d'un joystick pour harmoniser en temps réel certains paramètres. Trois types de filtres visuels ou sonores sont utilisés :

- filtre à effets de zone qui deviennent actifs lorsque le participant pénètre dans la zone GPS prédéfinie à l'avance ;
- filtres dynamiques qui agissent sur la structure du flux vidéo ou sonore et qui sont déclenchés par des paramètres sonores ou visuels ;
- filtre d'objets artificiels qui sont interactifs et coordonnés à l'espace visuel du participant lorsqu'il est à l'arrêt.

Si l'œuvre utilise la technologie dite de «réalité augmentée», ce n'est pas à une augmentation de la réalité à laquelle le participant a à faire mais bien à une réduction : l'œuvre réduit visuellement et au niveau sensoriel le rapport du participant à la réalité. L'espace parcouru est indifférencié par les effets virtuels, il est globalisé, modélisé, homogénéisé : l'expérience pourra tout aussi bien être vécue en ville, à la campagne, dans une ville ou dans une autre. Les filtres visuels ne permettent plus l'histoire du lieu. Le participant ne fait plus l'expérience du territoire au sens ou des attaches affectives, historiques ne sont plus produites. C'est un processus de désémentation qui s'établit, où le principe de communication entre un lieu et un événement laisse place à la connexion plastique et sonore par le biais d'une interface.

L'œuvre ne considère donc pas le territoire de la ville dans le sens où elle ne produit pas de lieu ni d'usage du lieu. C'est une œuvre urbaine au sens où elle fait projet dans le lieu et fabrique un espace plastique qui vient en surimposition du lieu, dans une négation des dimensions symbolique et sémantique et dans un processus d'abstraction de ce lieu.

Le corps du participant est rendu docile à l'œuvre par une valorisation de l'expérience individuelle. S'il est déstabilisé physiquement, symboliquement, il adhère néanmoins à ce processus dans l'assouvissement d'une satisfaction émotionnelle personnelle.

Ce que nous montre l'œuvre, c'est une soumission des corps à une forme de domination symbolique, sémantique, en d'autres termes à l'aliénation du corps du participant à l'œuvre. En ce sens elle nous donne à voir un phénomène de privation de droits. D'autre part elle nous montre également l'exclusion, l'absence de communication entre différents citoyens, la privation de liens, de contacts, de discussions : le participant vit l'événement sans pouvoir interagir avec les spectateurs de l'événement par aliénation aux filtres qui s'interposent. Quand au spectateur distant qui regarde l'œuvre, il ne peut percevoir qu'un phénomène spectaculaire sans véritablement pouvoir en comprendre le sens, dans l'étonnement voire la déconsidération.

5. Conclusion :

La proposition d'Adelin Schweitzer est une œuvre de connexion via l'expérience virtuelle. Elle connecte art et industrie, participant et œuvre, spectateur et œuvre selon un réseau métaphorique autour de la question des pratiques urbaines. Elle se conçoit selon les valeurs portées par son contexte d'inscription (l'urbain) qui font écho à celles qui structurent de façon globale la société contemporaine.

Ainsi l'œuvre d'Adelin Schweitzer est significative d'un tiraillement entre l'analyse que l'artiste fait du mal-être sociétal et les valeurs dominantes hégémoniques qui le parasitent inconsciemment et qui rejaillissent dans la forme qu'il donne à son œuvre. Le corps que met en scène et que sollicite l'œuvre d'Adelin Schweitzer n'est pas un corps libre de réinventer son espace de perception, libre de construire un espace poétique au contact de l'usage qu'il fait de son espace réel. Ce n'est qu'un corps libre d'accepter de concéder sa liberté pour un moment de satisfaction furtif et personnel dans un espace virtuel, en l'occurrence un corps libre d'accepter son aliénation à des valeurs qui lui seraient apportées, connectées, valeurs qui intéressent en soi l'accumulation de capital marchand. Il s'agit d'un corps dépendant de la technologie numérique pour une quête de la seule liberté possible, une liberté virtuelle, déterritorialisée, désémantisée.

L'œuvre d'Adelin Schweitzer est une œuvre urbaine dans le sens où elle s'inscrit dans la ville géographique d'aujourd'hui, dans la mesure où

la ville fait partie d'un des paramètres de l'œuvre, dans la mesure où elle s'inscrit également dans la ville réseau, celle qui se structure autour des liens entre culture et économie dans l'industrie culturelle. Mais elle ne l'est nullement au regard de son rapport au corps social, à la communauté des citoyens, dans le territoire culturel et historique qu'ils occupent, à leurs droits de création de leurs propres imaginaires, à leurs statuts d'êtres pensants et actants.

Références bibliographiques

Baudrillard Jean (1976). *L'échange symbolique et la mort*. Paris, Gallimard.

Boltanski Luc, Chiapello Eve (1999). *Le nouvel esprit du capitalisme*. Mayenne, Gallimard,

Lukàcs Georg (1974). *Histoire et conscience de classe. Essais de dialectique marxiste*. Paris, Minuit.