



**HAL**  
open science

## ©boo : le temps dans les légendes urbaines

Carole Brandon, Ghislaine Chabert

► **To cite this version:**

Carole Brandon, Ghislaine Chabert. ©boo : le temps dans les légendes urbaines. texte&image 3 et 4, inPress. hal-02114738

**HAL Id: hal-02114738**

**<https://hal.science/hal-02114738>**

Submitted on 29 Apr 2019

**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.

## ©boo : le temps dans les légendes urbaines

Carole Brandon

PRAG et Doctorante en Arts Plastiques, sous la direction de Françoise Parfait

ACTE, Université Paris 1 Panthéon Sorbonne

[carole.brandon@univ-savoie.fr](mailto:carole.brandon@univ-savoie.fr)

Ghislaine Chabert

MCF HDR en Sciences de l'Information et de la Communication

G-SICA, Laboratoire LLSETI, Université Savoie Mont Blanc

[ghislaine.chabert@univ-savoie.fr](mailto:ghislaine.chabert@univ-savoie.fr)

### Introduction

Aujourd'hui, nous ne vivons plus seulement dans le déroulement linéaire du temps et des flux pour nous approprier les espaces et les informations. En effet, avec l'émergence de l'hyperconnexion et des smart cities, il semble que nos relations aux espaces se métamorphosent par les possibilités actuelles d'accéder via des interfaces à différentes temporalités. Si les tiers-lieux (Lefebvre, 1974) ouvrent et initient des liens sociaux, échanges et hybridations imprévus, nous étudierons comment nos objets et interfaces de connexions permettent de redéfinir notre présence, nos relations aux autres et à l'espace urbain et comment ils s'appuient sur des interfaces temporelles comme surfaces de projection fictionnelles pour tisser ces imbrications d'espaces désormais démultipliées entre géographie et numérique.

### 1. Au commencement, le tiers-lieu dans trois espaces

Le travail dont nous parlons dans cet article commence par une commande de la ville de Chambéry formulée en janvier 2015. L'institution vient alors tout juste de changer sa politique numérique et se tourne de plus en plus vers les smart cities. Dans cet engouement pour les villes dites connectées, Chambéry, intéressée par la question d'un *tiers-lieu* en extérieur, nous sollicite donc, avec des étudiants du Master 1 Hypermédia et Communication, pour analyser des espaces de la ville et proposer, à l'issue de l'étude, un dispositif interactif d'usages innovants de trois espaces de son patrimoine urbain.



Image 1 : Place de Genève, place du palais de Justice, parc du Verney (Chambéry, FR)

Notre partenaire institutionnel, qui étudie la possibilité d'installer du wifi libre dans certains lieux de la cité, est tout d'abord intéressé par l'étude des usages des territoires choisis. Ainsi, la première étape du travail consiste à étudier la fréquentation et l'usage des trois différents lieux (1 parc et 2 places). Pour cette étude d'usages, les méthodes de l'anthropologie visuelle avec observation participante et immersion vidéo auprès des habitants de Chambéry dans les lieux fréquentés ont été d'abord privilégiées. Chambéry en tant que cité dynamique et attractive cherche à suivre ses habitants et à offrir des services numériques connectés au sein même de la cité. La ville s'attendait donc dans un second temps, à ce qu'on lui fasse la proposition d'un scénario original d'usage du wifi libre dans ses espaces urbains. La méthodologie utilisée, par nature multimodale et multisensorielle puise par conséquent dans la recherche création en Art pour appréhender ces expériences de surfaces spatio-sensio-temporelles et de voyages à travers le temps et les légendes numériques.

Au commencement du projet la perception de l'espace et du temps de la ville par notre partenaire restait principalement politique, territoriale et géographique, comme celle qu'on identifie avec le *tiers-lieu*, au sens où l'entendent les géographes français (Lefebvre, 1974 ; Soja, 1996). Ce concept nous intéressait au départ dans l'approche sociologique d'un territoire défini comme un lieu d'échanges et de relations se différenciant des normes d'usages imposées. Le tiers-lieu favorise effectivement des échanges économiques et, par son hybridation intrinsèque de rencontres imprévues (culturelles, sociales, politiques), s'inscrit dans un nouveau genre de corps social, dans une idéologie communautaire. Parallèle au ciblage et à l'organisation imposés des relations sociales et marchandes habituelles, le tiers-lieu (comme la cantine, la ruche, le 104, les Fablab) "est un espace modulaire polymorphe offrant un lieu physique et/ou symbolique à une communauté d'utilisateurs. Il est polymorphe car il peut prendre des formes variées en fonction des besoins d'un territoire et des communautés d'utilisateurs. En ce sens, il n'existe donc pas de tiers-lieu type. Il est par ailleurs modulaire car il peut être composé d'un ensemble de modules dont chacune dispose d'un référentiel clair (services)"<sup>1</sup>. Les tiers-lieux redéfinissent nos relations économiques aux autres. Cependant, si le tiers-lieu se construit bien sur les notions de partage et de collectif, intégrant d'emblée des formes variées et uniques, il reste dépendant des temps imposés et standardisés de la ville. Il s'installe forcément dans "des espaces normés et des aménagements calculés de l'ordre urbain pour désigner et participer au schéma d'organisation générale de la société"<sup>2</sup>. La demande de la ville de Chambéry imposait toutefois une volonté économique forte de développer ce tiers-lieu extérieur pour animer et activer le commerce intramuros, éveiller une attractivité touristique et bien sûr dynamiser les relations entre les habitants et leurs espaces urbains. Finalement pour la mairie, ce "temps de consommation" habituel des espaces commerçants, pourrait simplement se prolonger dans des espaces extérieurs autres ; comme le débordement d'un système marchand sur tous les espaces de la ville.

Aux questions posées sur l'intérêt du wifi libre en ville les habitants interviewés répondaient principalement l'écoute de la musique ; comme si les trois lieux, proposant déjà spatialement un temps d'arrêt, offraient simplement un "service" supplémentaire pour enrichir ce temps déjà induit par les espaces, parc et places. Nous restons donc spontanément conditionnés par la modernité et la relativité d'Einstein où, dans l'espace-temps, la métrique spatiale reste indissociable de la métrique temporelle. Néanmoins ce service musical supplémentaire a la particularité d'ouvrir des paysages sensoriels merveilleux et individualisés qui se superposent à l'espace géographique urbain. Même si l'objet connecteur (portable, i-pod, mp3) dans ce cas, s'interpose plus qu'il ne crée véritablement des relations entre les deux espaces

---

<sup>1</sup> [http://movilab.org/index.php?title=Le\\_manifeste\\_des\\_Tiers\\_Lieux](http://movilab.org/index.php?title=Le_manifeste_des_Tiers_Lieux)

<sup>2</sup> Cauquelin, 2002, p 78.

géographiques et numériques, ce nouveau paysage sensoriel s'incruste au paysage urbain dans le flux de nos déplacements ; l'imaginaire des usagers associe donc l'accès au numérique en ville à un redoublement (comme en miroir) de ces temps ralentis ou transitoires offerts par les places, les parcs : s'isoler et s'abstraire du temps totalisant, du temps social... Car ce n'est finalement pas l'espace qui est convoqué mais des sensations d'être, comme si l'espace numérique en tant qu'espace hétérotopique<sup>3</sup> ouvrait un hors-temps (ici émotionnel).

## 2. Voyager à travers un espace hétérotopique

À l'image des emballages des œuvres de Christo, recouvrir et cacher temporairement un monument, une île, une vallée localise l'intervention tout en mettant en valeur l'objet concerné du reste du paysage, spatialement inaccessible mais surtout temporellement suspendu, désynchronisé. Justement pour Michel Foucault si l'utopie ouvre des emplacements sans lieu réel (de l'ordre de l'imaginaire), l'hétérotopie désigne des lieux réels mais, à l'image des utopies, autres, "des lieux hors de tous les lieux mais effectivement localisables"<sup>4</sup>, un espace ailleurs, ni ici, ni là, à la fois réel et virtuel, comme par exemple les espaces réels qui existent pour la pratique d'une illusion. Notons que c'est le cas d'Internet qui, en tant que réalisation d'une utopie pour l'homme (Weissberg, 1996), est un espace hétérotopique au sens où l'entend précisément Foucault.

Toutefois si le caractère hétérotopique d'un espace numérique accessible dans l'espace urbain nous intéresse, ce n'est pas tant pour les frontières et limites spatiales qu'il impose mais par leurs hétérochronies<sup>5</sup> :

*Le passage du temps peut s'interpréter de multiples façons, comme cycle ou comme décadence, comme chute ou comme instabilité, comme retour ou comme présence continuée. Appelons temporalité l'interprétation de ce passage pour bien la distinguer du temps (Latour, 1997, p 92).*

A son époque, Michel Foucault précise dans son texte : "je crois que l'inquiétude d'aujourd'hui concerne fondamentalement l'espace, sans doute beaucoup plus que le temps" (p 45). Parce qu'effectivement avant l'arrivée d'Internet, l'institution et la pratique "n'ont pas osé porter atteinte à des oppositions que nous admettons tous comme données : l'espace privé/public, espace de la famille et espace social, espace culturel et utile, l'espace de loisir et de travail". Elles sont désormais poreuses, avec le numérique, voire dangereusement effacées.

Aussi donner accès en wifi libre à des espaces numériques dans l'espace urbain, c'est s'appuyer sur l'ancrage géographique et architectural de ces espaces : permettre des passages (ouvertures et fermetures) entre différents temps vécus par couches de différentes temporalités. Les temporalités de l'ordre de l'interprétation dépendent de notre perception. Pas seulement du fait que l'interactivité nous bascule et bouscule sans cesse dans le temps réel, mais parce que l'imbrication des différents temps vécus (passé, présent, futur), en même temps, au même moment, ne s'organise plus sur une droite mais comme une mosaïque

---

<sup>3</sup> Foucault, M. (1984). *Dits et écrits, des espaces autres*, Conférence Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967, in *Architecture, Mouvement, Continuité* n°5, oct 1984, pp 44-49.

<sup>4</sup> Idem, p 47.

<sup>5</sup> Le quatrième principe des hétérotopies est une rupture avec ce temps traditionnel, que Michel Foucault nomme une hétérochronie, dans laquelle s'écoule un temps autre : soit une accumulation infinie (les cimetières, les musées...), soit une brèche dans l'écoulement continu de ce temps (le service militaire, la nuit de noces, la prison...).

individuelle où “l’image n’est plus la représentation d’un corps et d’un monde accessible par la métaphysique d’un au-delà des apparences, même plus un simulacre, mais simplement une surface de circonstance que tout peut défaire et qui ne fait corps qu’éventuellement” (Parfait, 2003, p 109). C’est pourquoi nous avons décidé, pour éviter de redoubler simplement les caractéristiques urbanistiques des trois lieux, de les envisager comme une seule et même surface “clignotante” de l’intérieur, sur place. Comme *Les deux plateaux* de Daniel Buren, jeu de damier à vivre de l’intérieur : les différentes dimensions des colonnes, les jeux des noirs et blancs, les échos avec les colonnes du Palais royal s’appréciant uniquement dans la déambulation. Vue de dessus il s’agit d’une seule et même surface, le sol, le plan d’architecture, des lignes de repère, des points cartographiques iconiques. Daniel Buren creuse et révèle chaque strate (du sous-sol à la vue aérienne) de la même manière que ce que nous tentons de réveiller grâce à notre dispositif : un maillage d’espaces et de temps. L’effet de vague, de surfaces ondulantes agite les liens avec tout le site lorsque le corps du visiteur s’intègre au lieu.

Nous considérons ainsi ces trois espaces comme des espaces vécus. La définition de *l’espace vécu*<sup>6</sup> est assez simple. Il s’agit de l’espace vu des hommes, non seulement dans leurs déplacements qui constituent l’armature de leurs espaces de vie, mais aussi par toutes les valeurs qu’ils attribuent à ces espaces en tant qu’hommes. Cette approche est vraiment opposée à l’approche strictement géographique, car c’est ici le vécu, la sensation du lieu qui a toute son importance. La vision objective de l’espace, trop cartographique est définitivement écartée de notre recherche en faveur des dimensions sociales présentes dans l’espace et le temps. Ici, ce sont bien les relations subjectives et intersubjectives des individus avec leurs espaces qui sont mises en lumière.

Affirmer la surface en tant qu’étendue dans notre dispositif c’est travailler sur les profondeurs temporelles. Nous souhaitons justement interroger le rôle de l’objet connecté comme initiateur de liens sociaux (entre espace urbain et espace numérique), comme liquide révélateur d’où “les nouvelles modalités de perception sont envisagées par rapport au réel telles que les machines technologiques les reconfigurent” (Virilio in Parfait, 2003, p 123). Ainsi en est-il du rôle de l’interface numérique comme surface de projection fictionnelle. Cette connexion entre les trois lieux différents dans un même temps (via l’interface) et entre différents temps (les vécus des usagers) déclenche une porosité de rencontres, d’hybridations, de dialogues possibles. Dans cette recherche, le dispositif numérique a été créé pour expérimenter le temps et les usages des trois espaces de la ville. Cela nous a permis de voir que le dispositif digital créait un espace spécifique, par nature davantage hétérotopique qu’un tiers-lieu. Hert a aussi relevé la même caractéristique à propos des dispositifs :

*Un dispositif dont le but est de produire une forme de médiation fait exister un espace particulier. Le dispositif ne garantit pas la médiation, mais grâce à l’espace qu’il crée il la rend possible, l’organise et éventuellement crée une signification au delà des contenus transmis ou échangés* (Hert, 1999, p 93).

Les étudiants ont dû réfléchir et aborder la demande de la mairie sous cet angle. Ils ont alors proposé de délimiter des zones hyperconnectées et des zones déconnectées. Ces “zones hyperconnectées” sont pensées pour le projet, nommé ©boo, comme des espaces où le wifi libre permettra de se connecter pour travailler, jouer, avoir accès à l’application du même nom. Ces zones sont matérialisées via du mobilier urbain spécifique (table avec prises

---

<sup>6</sup> Frémont, 2005 ; Lefebvre, 1974.

électriques, bancs et jardinières de partages). Des zones de transit et en même temps des nœuds dans la ville, dont les usages vont autant varier que les utilisateurs. Au contraire, les “zones déconnectées” restreignent l'accès au wifi libre. Ces zones se singularisent par d'autres activités : des invitations à des jeux collectifs (damier au sol, panneaux signalétiques avec propositions de cache-cache, chat perché..., des transats près de la Cité des Arts dans le parc et une bibliothèque libre<sup>7</sup>).

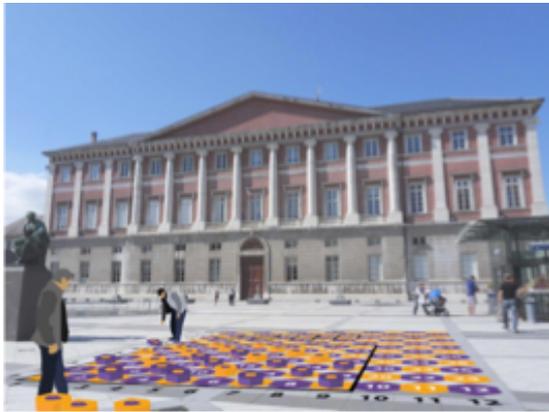


Image 2 : Place du palais de Justice, Jeu de dames

Laisser la possibilité aux usagers de se reconnecter aux lieux physiques c'est ouvrir de nouvelles portes redessinées et redistribuées à chaque instant car mobiles : aujourd'hui "la vraie forme des objets n'est pas leur forme physique mais la forme du système de relations qu'ils mettent en jeu" (Manzini, 1991). A l'image du geocaching, nouvelle forme de chasse aux trésors se jouant avec géo-positionnement par satellite (GPS), les objets à chercher ou à déposer, permettent de visiter et découvrir l'espace physique autrement et surtout agissent comme des nœuds d'échanges entre les participants, sans but autre que le plaisir de trouver et laisser sa trace dans une histoire collective non scénarisée.

Ces zones, ces nœuds de connexions (connectant ou pas) deviennent des zones d'appropriation d'espaces urbains réinventés à chaque relation. Il ne s'agit donc pas de redoubler les usages des espaces physiques dans le numérique, mais bien de créer des formes de tiers-lieux ouverts générant des hétérochronies pour impulser et inciter de nouvelles relations humaines et sociales voire de nouveaux usages des lieux. Ce tissage particulier s'appuie sur nos objets connectés qui agissent comme une forme de médiance qui “caractérise la relation qu'une société entretient avec son environnement” (Berque, 1990). Car finalement, pulvériser les frontières sacrées d'espaces opposés et imposés par la modernité occidentale, c'est accepter l'instabilité et l'éphémère. Cette “modernité intempestive du progrès et des grands dualismes” (Buci-Glucksmann, 2008 p 37) refusant l'hétérogène, ne proposant que des relations d'exclusion (des hétérotopies?), en particulier la séparation de deux zones ontologiques celles des humains et des non-humains (Latour, 2002, p 92). Elle a séparé ce qui caractérise tout lieu, d'être à la fois carte (topos) et lieu existentiel (khora) mais elle n'a gardé que la cartographie.

---

<sup>7</sup> En référence à la pratique du *book crossing* qui consiste à échanger des livres de manière libre et sans contraintes : déposer un livre sur un banc public, dans une salle d'attente pour que quelqu'un d'autre le récupère, l'emmène chez lui, le lise et le re-dépose à son tour.

### 3. Dans la bulle...

Dans notre dispositif, nous considérons ce tissage entre zones (connectées/déconnectées) et espaces (physiques/numériques) dans la lignée de l'écoumène selon la définition d'Augustin Berque, "une imprégnation réciproque du lieu et de ce qui s'y trouve". Si pour les grecs ce terme servait à distinguer les terres habitées (sédentarité, l'institution de la cité et des sanctuaires, des déserts), Augustin Berque, à partir de la philosophie de Watsuji, rajoute "dans l'écoumène, le lieu et la chose participent l'un de l'autre". Cette vision phénoménologique relie géographie et humain dans les relations d'un groupe humain à l'étendue terrestre : le point de vue géographique se confond alors au point de vue ethnographique. Ce que Anne Cauquelin nomme *site* dans l'usage ambigu des termes avec le numérique, devient ce facteur de liaisons entre l'humain et le non-humain : " de l'espace, le site garde la situation, l'établissement ponctuel et repérable sur une carte. Élément modifiable qui engage le présent et l'actuel sans restriction. Et du lieu en revanche, le site garde le trait de mémorisation, d'enveloppement que ce soit le milieu physique ou comportemental. Il se transmet, contient le temps sous forme de mémoires accumulées et il est contenu dans et par la temporalité". (2002, p 85). Qualifier notre surface du projet pour Chambéry de *site* et d'*écoumène* est possible grâce à l'objet connecté (téléphone portable) : il permet les passages, les trames, les liaisons, à la fois via l'interface du jeu ©boo mais également avec l'aménagement mobile des mobiliers urbains.

Effectivement ©boo se définit comme un jeu participatif basé sur les légendes urbaines permettant en temps réel de construire le portrait social (Veyrat et Soudan, 2011) de l'usage du territoire (le parc et les deux places). Ce portrait social sera réalisé à travers ©boo, réunissant à la fois l'Histoire de Chambéry, son patrimoine et les histoires personnelles des usagers sur les trois lieux ciblés. Ce jeu prendra la forme d'une balade remettant au goût du jour la *flânerie*, chère à Charles Baudelaire pour qui "l'expérience de navigation /associée aujourd'hui aux objets numériques/ s'apparente à des flâneries/ déambulations interactives à travers les écrans et les dispositifs" (Chabert, 2012). Le *flâneur*, en référence à Walter Benjamin, se définit comme "celui qui marche sans hâte, au hasard, s'abandonnant aux impressions et visions du moment" (Pink, 2007). Ce comportement s'apparente à une façon de vivre le territoire urbain qui est très proche de l'idée défendue dans le projet ©boo. Comportements déjà observés dans une précédente recherche en anthropologie du mouvement nommée *flâneries interactives* à propos des pratiques mobiles des smartphones. Dans ce cas, nous avons focalisé sur les rituels corporels et sociaux que les individus "expérimentent" lorsqu'ils se déplacent dans une ville, en attachant une attention particulière au rôle des écrans pour s'approprier et habiter un territoire. C'est justement ces entrelacements de différents espaces qui deviennent le lieu à observer, un espace *eMOTION* situé entre l'espace physique, l'espace imaginé et l'espace de l'interface (Chabert et Veyrat, 2015), où différentes temporalités sont enchevêtrées : une temporalité de l'instant (trace éphémère d'un événement capté par le smartphone) avec une temporalité de la durée (les récits des lieux dans le temps).

Flâner dans le territoire, permet aux utilisateurs (habitants, touristes, personnes de passage) d'explorer autrement le centre de Chambéry et de redonner aux corps ces possibles face aux espaces et temps imposées par la ville, en particulier connectée. Notre application de téléphone portable, accessible uniquement via les zones connectées, apparaît sous forme de carte interactive. Pour alimenter cette "mémoire en profondeur" dans le quotidien de la ville, les usagers pourront laisser des messages (visuels, écrits ou vocaux) sous forme de bulles où ils le souhaitent dans le quadrillage des trois lieux. A l'image des pop-up, les "bulles", peuvent surgir et bondir à n'importe quel instant dans le champ de vision de l'écran du

téléphone portable. Inopinées et éphémères, elles ont la particularité d'afficher les messages aux utilisateurs ou les contenus informatifs et commerciaux lorsqu'on se connecte à des applications particulières. Ici, elles donneront la liberté aux usagers de raconter leurs histoires vécues réelles ou fictives pour constituer une mémoire, garder une trace de leurs passages et raconter la ville autrement. L'idée des bulles fait référence à John Thackara dans *In the Bubble* car l'auteur s'inspire d'une expression des aiguilleurs du ciel (2008). "Dans la bulle" signifie leur niveau de concentration nécessaire pour traiter "les flux incessants d'information qui leur parviennent". A partir d'exemples de design d'objets très différents, John Thackara défend la qualité et la gestion du temps, et propose de penser les systèmes en réseaux et de favoriser le "slow" (slowfood, slowcities...). Sur ce point, les travaux de l'anthropologue Marcus Banks ne manquent pas d'intérêt. En effet et en connexion avec la culture japonaise, il introduit l'idée de respiration à propos des espaces (breathing space) et donc celle de lenteur, de flânerie à propos des villes, des sensations et des territoires traversés. Un peu comme si les gens ressentiaient les espaces numériques de manière quasi-atmosphérique. D'ailleurs, ne parle-t-on pas de *cloud* en référence à l'air, d'*immersion* en référence à l'eau ou encore de *site* en référence à la terre dans nos *liquides* et gazeuses sociétés<sup>8</sup> ?

L'application s'appelle ©boo à la fois en référence à l'expression commune "bouh" utilisée pour effrayer quelqu'un mais également en référence aux personnages de jeu vidéo Boo (Nintendo)<sup>9</sup>, petits fantômes aux dents de vampires, timides et incontrôlables qui nous échappent, comme les informations qui seront déposées par les usagers. ©boo s'associe aussi bien sûr à la formule magique "Bibidi Babidi Bou" de la marraine du conte Cendrillon, que nous retrouvons également déclinée en deux sorciers le père Bibidi et le fils Babidi dans Dragon Ball<sup>10</sup> qui, dépassés par la création du monstre Boo, l'enferment dès lors à jamais dans un cocon. Ici, Boo correspond aux nuages (i-cloud) voire nuées de données, ombres parfois menaçantes et impressionnantes de nos territoires numériques. Cela rappelle l'œuvre de Philippe Parreno, *Speech Bubbles*<sup>11</sup> en 1997 où l'artiste parsème le plafond de ballons d'hélium, en forme de bulles de bande dessinée sans texte. Contrairement au clip musical de Orelsan<sup>12</sup> où les notifications facebook surgissent dans la réalité, les bulles flottantes ici se vident ou se remplissent, une attente d'un discours bruyant, inaudible, désordonné... Un bavardage. Enfin, ©boo se réfère à l'œuvre ©box<sup>13</sup> créée par Carole Brandon en 2003 : ©box, boîte, pilule monoplace, en aluminium et plexiglas (facilement démontable, transportable) peut être installée dans une galerie, un centre culturel, une école, une usine et utilisée pour tout projet artistique et/ou pédagogique. Une seule personne peut pénétrer à l'intérieur mais tout ce qu'elle fait à l'écran de l'ordinateur est vidéo-projeté à l'extérieur. La multiplication possible des ©box en tant qu'objet et le fait que le spectateur devienne de lui-même un objet du spectacle déclenché par sa propre manipulation du programme, inscrivent ©boo dans la continuité des projets pédagogiques et de recherche sur la relations des corps aux écrans dans les espaces urbains de Ghislaine Chabert et de Carole Brandon.

---

<sup>8</sup> D'après la métaphore de Bauman sur les sociétés liquides comme emblèmes des sociétés post-modernes.

<sup>9</sup> Première apparition dans le jeu vidéo *Super Mario bros 3*, sorti en France en 1991 et développé par Nintendo Entertainment System, jeu le plus vendu de l'histoire des jeux.

<sup>10</sup> Manga japonais créé par Akira Toriyama en 1984.

<sup>11</sup> Mylar Balloons, helium. Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, 2002.

<sup>12</sup> N'importe comment, The Toxix Avenger Feat. Orelsan, album Angst, 2011, consulté sur <https://www.youtube.com/watch?v=aEolW1x9O3k>

<sup>13</sup> Au sein du groupe de recherches en Art et Infocom, G-SICA, du département Communication Hypermédia <http://labs.hyper-media.eu/tag/carole-brandon> ; [http://www.carolebrandon.com/#!\\_c-box-fr](http://www.carolebrandon.com/#!_c-box-fr)

“Etre dans la bulle” c’est aussi l’expression illustrée corporellement quand on se connecte à des réseaux sociaux ou à Internet dans les espaces publics : nous tombons littéralement dans le flux et l’actualité dès que nous sommes connectés, isolés dans une bulle car, comme le dit Paul Virilio, “le réel se perçoit de plus en plus à partir d’un réel en mouvement, selon des vitesses plus ou moins rapides, c’est la fin de la représentation des espaces organisés par un point de fuite” (1984). C’est sans doute la raison pour laquelle, ce n’est pas tant la multiplication des espaces qu’offre le numérique qui nous perturbe et transforme socialement nos relations mais bien cette téléportation dans le flux de plus en plus rapide. Ralentir c’est résister, c’est comprendre le contexte et repositionner le corps dans le temps de la nature que la modernité s’est afférée à séparer. C’est pourquoi nous proposons aux utilisateurs dans ©boo de créer, de jouer et de souffler des bulles.

Dans ©boo deux types de bulles se côtoient, différenciées par leur couleur :

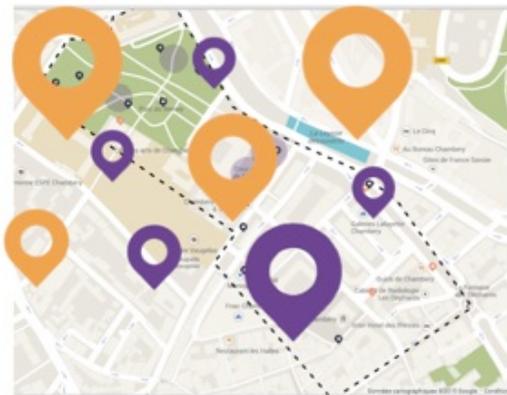


Image 3 : Application cboo

> des bulles modifiables ; on peut soit créer sa propre bulle où l’on souhaite sur les trois lieux soit effacer des bulles existantes. Une fois créées ces bulles contribuent à la récolte de données pour créer le portrait social.

> des bulles fixes et non modifiables seront aussi disponibles :

- des bulles officielles, mises en place par la mairie, par exemple des bulles “histoires” (qui contiennent des informations historiques en lien avec la ville), “informations”, “œuvres” du Musée des Beaux-Arts ou des “archives” de la Médiathèque...
- des bulles “règles des jeux” et variantes pour jouer dans les espaces urbains prévus à cet effet.

La possession d’un smartphone sera suffisante pour avoir accès à cette partie du projet. Ici, les objets dits connectés et mobiles, comme le téléphone portable, s’envisagent en objets transitionnels (Winnicott, 1969) car ils ont la particularité non seulement de remplacer une présence, de représenter la trace d’un être mais aussi de relier nos sensations à la réalité. Nous souhaitons ancrer les traces de chacun dans l’espace numérique pour permettre de créer indéfiniment toute forme de réactivation des jeux entre présences-absences, et nous dessinons un portrait de ces relations sans cesse fluctuantes. Proposer uniquement l’affichage de l’usage des lieux en une représentation graphique accueillant le visible et le lisible, réduirait notre projet à une illustration quantitative des données. Or, notre volonté dans la création de ce portrait social est de donner à voir en temps réel, les relations recto verso, à l’envers à l’endroit, dedans dehors et appliquées à tous les autres espaces et tous les temps d’usages, comme autant de possibles entre les participants, démultipliées à l’infini, par le flux, l’écho et l’insatiable mémoire numérique :

“Nous questionnons le rôle et la nature des traces qu’on laisse. Dans l’émergence de possibles via ces surfaces présentes mais invisibles, le numérique et les objets intelligents redonnent peut-être sens, dans le but de recréer du lien, pour se reconnecter les uns aux autres...”<sup>14</sup> (Brandon, 2015).

#### 4. Les légendes dormant dans la cité

La bulle, dans l’histoire de la peinture associée à la symbolique des vanités ou dans le réalisme des peintures du quotidien des Hollandais du siècle d’Or jusqu’à Gustave Courbet, agit comme un arrêt sur image et en même temps comme une porte nouvelle entre fiction et réalité. Dans *La bulle* de savon de Chardin<sup>15</sup>, le décalage dans la réalité de la représentation entre la chemise déchirée du personnage et le fait qu’il souffle dans une paille pour faire une bulle de savon, est aussi important que la fiction. Tout ce que nous allons alors imaginer entre le passé (l’histoire de la chemise), le présent (la bulle en train de se former), l’avenir (contenu dans la bulle) et l’intemporel (la concentration du personnage sur cette bulle, comme enveloppé) nourrissent notre épaisseur d’être et notre relation à notre propre histoire, vécu, présent, etc..., tissent de nouvelles relations au monde (pas comme un miroir justement), démultiplient des temps et des espaces. Enfin, dans le domaine des interactions et des médias, la bulle évoque une forme conventionnellement utilisée par les codes de la fiction (en particulier la BD) pour représenter le dialogue et l’histoire. Elle fait parfaitement écho à l’idée de légende réveillée ici par la parole des habitants.

Pour avoir accès à ces espaces et temps dans ©boo, il faut se localiser physiquement : être dans le lieu donne un aspect concret et stable qui, par la connexion, héberge l’imaginaire. Les messages ne posent pas la question de l’authenticité et de leurs conséquences car ils créent justement ce que nous appelons ici les légendes urbaines. L’espace infini numérique et l’imbrication des différents temps possibles alimentent l’imaginaire humain nécessaire à l’équilibre social.

“Sous des formes presque infinies, le récit est présent dans tous les temps, dans tous les lieux, dans toutes les sociétés, il n’y a pas, il n’y a jamais eu nulle part un peuple sans récit” (Barthes, 1981). Aux questions sur l’histoire de ces lieux (où résonneraient l’historicité mais également le vécu de l’espace urbain), la majorité des interrogés ne connaissait rien. Seules quelques personnes âgées originaires de Chambéry, ont raconté quelques anecdotes sur le patrimoine de la ville. Cependant, les interviewés imaginent leurs propres histoires des lieux sur la base de leurs souvenirs ou de leur imagination. Sans vraiment connaître cette Histoire, ils inventent leurs propres scénarios, repris de légendes, de mythes. Pour de Certeau, “habiter c’est raconter” (1980, p 189). Comme si le dispositif réveillait ici de vieilles histoires, les légendes urbaines et tous les récits dormant dans la cité. Tout d’abord, par leur déplacement, les individus imaginent des récits associés aux espaces. Déambuler dans un espace s’accompagne d’appropriations narratives. Notons qu’il s’agit d’une caractéristique relevée par plusieurs chercheurs sur les nouveaux médias, en particulier sur le jeu vidéo (Jenkins, 2004 ; Rufat et Ter Minassian, 2011). En effet, “s’il y a un rôle joué par le récit dans la construction d’un lieu qui justement le différencie d’un simple endroit, il y a aussi un rôle joué par le déplacement dans un espace dans la constitution du récit”. Les histoires extraordinaires, souvent issues d’anecdotes populaires, se répandent ainsi de manière virale par le bouche à oreille et les déplacements. Développées, parfois à partir de faits réels, elles

---

<sup>14</sup> A propos de l’œuvre canario box réalisée à Chambéry en 2014 in <http://www.nomads.usp.br/virus/virus10/?sec=5#sect52>

<sup>15</sup> Jean-Siméon Chardin, *La bulle* de savon, c.1733-34. Huile sur toile, 61 x 63,2 cm, New York, Metropolitan Museum of Art.

enjoignent nos croyances, nos terreurs, nos fantasmes, pour ancrer nos vécus dans le territoire. “Les lieux trouent la surface de la carte de leur surgissement légendé (...). Autant de détails et d’individuations liées à la narration. Ou du lieu comme récit” (Cauquelin, 2002, p 79). Par ailleurs, les relations des individus avec les objets présents dans les lieux sont particulièrement parlantes. Les gens montrent leur profond attachement à certains objets ou symboles dans la ville. Par exemple, ils nous disent que les arbres dans le parc, les statues dans les places, les fontaines mais aussi le sol, présents dans les différents espaces urbains depuis longtemps ont des choses à raconter, entendent des secrets et qu’il serait insolite de faire parler ces histoires.

Nous avons travaillé alors sur ces deux caractéristiques :

- Les anecdotes, ou comment les légendes urbaines naissent.
- Leur mode de diffusion, aujourd’hui leur mode de prolifération voire de viralité.

Pour faire participer les chambériens, les impliquer dans un dialogue et un portrait dont ils seront les acteurs, les habitants et usagers racontent leurs histoires, leurs vécus, leurs ressentis des lieux tout en créant l’actuel et l’actualité en portrait social (né indissociablement de tout un chacun et du collectif). Dans les zones connectées et déconnectées nous proposons autant la mise en place de rencontres via mobilier urbain, jeux que collections de recueil d’histoires. Le contraire du storytelling, qui “plaque sur la réalité des récits artificiels, bloque les échanges (...) ne raconte pas l’expérience passée, trace les conduites et oriente les flux d’émotions” (Salmon, 2008, pp 16-17). A partir de vécus, d’expériences accumulées, nous favorisons rencontres et transmissions générationnelles s’inscrivant plutôt dans la lignée des mythes car “avec la fiction le possible ne prétend pas à la réalisation, n’appelle pas à être concrétisé, actualisé (...) il y a ainsi plusieurs degrés dans l’articulation du possible fictionnel à la réalité en présence, à l’actuel” (Cauquelin, 2002, p 115).

Le dispositif permet aux utilisateurs de découvrir les légendes que les autres ont collecté et posté sur l’application virtuelle ©boo. Ces histoires sont reliées à un point précis du territoire dans lequel se situe l’utilisateur au moment où il produit sa bulle. Quand d’autres personnes passent ensuite à cet endroit, ils reçoivent des alertes, des images et des messages en provenance de ces autres habitants sur leur smartphone. L’application semble activer à l’infini des sensations ou des émotions et ainsi éviter les simulacres dans lesquels ce qui nous semblerait être véritable voire vérifiable, se perd et nous isole du monde. “Comme le montre Barbara Cassin, cette rhétorique du temps (spécifique aux mobilités virtuelles et aux jeux de simulation qu’elle engendre) ouvre sur la fiction et se distingue dans ses valeurs et ses orientations de la rhétorique de l’espace” (Buci-Glucksmann, 2008, p 171). Car, comme nous l’avons vu précédemment, la fiction ouvre des brèches dans les temps accumulés de l’espace numérique, dont les légendes urbaines ici alimentent et remodelent sans cesse le paysage à vivre et à regarder en même temps.

La nouveauté ici c’est que la connexion au numérique via notre téléphone ne crée pas de rupture (comme les hétérotopies) avec le temps traditionnel : l’application dévoile des informations passagères et instantanées, mais nous enracine par celles laissées (qui constituent une mémoire des lieux) dans des lieux immuables et fixes. Ici effectivement, les messages laissés n’ont aucun lien entre eux si ce n’est d’alimenter une constellation, une nuée, de constituer un corps numérique.

Pour Chambéry, les trois lieux sont inchangeables : seules les relations entre les usagers (car ce ne sont pas toujours les mêmes personnes) et les informations laissées, changent : le corps (le portrait social finalement) constitué d’histoires individuelles et donc de matières temporelles, est un hybride mutant, en temps réel, imprévu, imprévisible. Une rencontre du

strié et du lisse (Deleuze et Guattari, 1980, p 595) où entre les deux, toutes les combinaisons sont possibles. L'application propose ainsi des interstices singuliers dans l'espace-temps de la modernité pas au sens des événements structurant la ligne infinie du temps occidental mais plutôt une couture dans le tissage permanent possible ou non du temps oriental : caractère que ne possède pas les tiers-lieux et les hétérotopies mais que possède l'espace flottant japonais, le *Ma*. "Le temps contemporain couple désormais le cycle de la nature et le développement des progrès technologiques dans une pluralité de temps" (Buci-Glucksmann, 2008, p 143).

## 5. Le *Ma*, le temps flottant

Le concept de temps varie selon les cultures et la perception également des individus et du contexte. Nous avons appris de Thierry Fremont que deux conceptions de territoires temporels étaient complémentaires dans le monde occidental (Fremont, 2005). La première est que les individus considèrent leurs espaces de vie comme des espaces de protection, enracinés. La seconde, qu'ils pensent ces mêmes espaces comme des espaces de découverte, de projection et d'aventure. La conception de l'espace-temps est clairement différente dans le monde japonais, moins territorialisée. C'est ce que nous souhaitons au final mettre en avant avec le concept du *Ma*, en montrant combien cette vision culturelle est mieux appropriée pour la compréhension des dispositifs et des usages numériques, en particulier pour la compréhension des pratiques temporelles associées.

Comment l'orient s'impose ici comme référent pour comprendre, assimiler et créer nos systèmes de connexions et nos relations ? C'est qu'il est perçu dans une pluralité de temps, comme l'explique Katô Shûichi :

*“ Trois types différents de temps coexistent au sein de la culture japonaise. Ce sont autrement dit le temps linéaire-historique ne comportant ni début ni fin (où les maintenant surgissent), le temps cyclique-quotidien sur une circonférence ne comportant ni début ni fin (temps saisonnier) et le temps universel de la vie comportant un début et une fin. Et chacun de ces trois temps tend à insister sur la vie dans le 'maintenant' ”* (2009, p 48).

Ce temps oriental ne peut pas être saisi comme une succession d'instantanés ou d'événements à l'occidental, il se concentre dans un "ici et maintenant". Le maintenant n'est pas l'instant, pour les japonais il se contracte, se détend comme un fil élastique. La bulle et toute l'organisation du dispositif dans notre projet pour Chambéry, sépare tout en reliant, c'est "un espacement chargé de sens" c'est un espace de temps et un temps d'espace, comme le définit Augustin Berque, à propos du *Ma*, "le sens, sa force sémantique varie en fonction de deux conditions : sa place dans un ensemble (ce qui nous permet de le relier aux informations et données numériques dans le cadre de notre hypermédia) et son échelle (l'ouverture plus ou moins grande de l'espacement), l'une et l'autre sont guidées par une certaine combinaison" (Berque, 2004, p 30). D'où l'idée d'intervalle, d'un tissage à partir du concret, qui permet de "respirer l'espace" (Banks, 2009) et le temps dans ces intervalles. Ces allers retours entre différents modes d'être en espace et en temps, devenant le lieu vécu et expérimenté par les individus au travers de leurs histoires avec les lieux. Finalement, le temps passé avec le dispositif présenté ici s'apparente à un voyage. Comme si les gens avaient "respiré" et découvert de nouveaux endroits, inexplorés dans leur cité. Aussi, pour comprendre ces impacts irréversibles et comment "donner un rythme à l'espace et aménager la coexistence" (Berque, 2004), nous devons encore beaucoup apprendre de l'Orient.

## Bibliographie

- Banks, M. (2014) "Slow research: exploring one's own visual archive", *Cadernos de Arte e Antropologia*, vol 3, n° 2/2014: 69-83.
- Barthes, R. (1981). Introduction à l'analyse structurale du récit, éd Seuil, Paris.
- Brandon, C. (2015) Um ar(t) de canario, *Virus10, DIY//Do it Yourself !+*, février 2015, Sao Paulo.
- Berque, A. (2004) *Le sens de l'espace au Japon, vivre, penser, bâtir, (avec Sauzet, M.)*, éd Arguments, Paris: 29-33
- Buci-Glucksmann, C. 2008, *Philosophie de l'ornement*, ed Galilée, Paris.
- Cauquelin, A. (2007) *le site et le paysage*, PUF, Quadrige essais débats, 1ère éd 2002.
- Chabert G. & Veyrat M. (2015) [eMOTION] in *100 notions pour l'Art Numérique*, sous la direction de Veyrat, M., Paris: Les Ed de l'immatériel : 79.
- Deleuze, G, Guatari, (1980). *Mille plateaux*, éditions de Minuit, Paris.
- Fremont, A. (2005) "Géographie et espace vécu", in Berthoz & Recht, *Les espaces de l'homme*, Collège de France: 102.
- Foucault, M. (1994). *Surveiller et punir, naissance de la prison*, éd Gallimard, Coll Tel, 1ère parution, 1975, *Dits et Ecrits*, Volume I-IV, ed Gallimard, Paris.
- Hert, P. (1999) "Internet comme dispositif hétérotopique", *Hermès* 25: 93-107.
- Jenkins, H. (2004) "Game design as narrative architecture" in Wardrip-Fruin, N. Harrigan, P. (dir) *First Person. New media as story, performance and game*, Cambridge MA, The MIT Press.
- Latour, B. (1997) *Nous n'avons jamais été moderne*, essai d'anthropologie symétrique, éditions La découverte, Collection Poche, Paris.
- Lefebvre, H. (1974) *La production de l'espace*, Anthropos.
- Manzini, E. (1991) *Artefacts, Vers une Nouvelle Écologie de l'Environnement Artificiel*, Paris, Centre de Création Industrielle.
- Salmon, C. (2008). *Storytelling, la machine à fabriquer des histoires et à formater les esprits*, éditions la Découverte, Paris.
- Parfait, F. (2003) Vidéo, un art contemporain, éditions du regard, Paris.
- Pink, S. (2007) 'Walking with video', *Visual Studies*, vol 22/3: 240-252.
- Rufat, S. & Ter Minassian, H. (dir), (2011). *Espace et jeux vidéos, Les jeux vidéos comme objet de recherche*, Ed Questions théoriques.
- Shûichi K. (2009). *Le temps et l'espace dans la culture japonaise*, CNRS, Japan Foundation, Paris.
- Soja, E. W. (1996) *Thirdspace*. Malden (Mass.): Blackwell, p. 57.
- Thackara, J. (2008). *In the Bubble, de la complexité du design durable*, Cité du design éditions.
- Veyrat, M. et Soudan, F. *U-rss L'art de l'hyperportrait : entre donnée et information, H2PTM'11*, Coll H2PTM, Éd Hermès, Lavoisier, Paris, p 207-212.
- Virilio, P. (1984). *Le regard et la mort*, Entretien avec Catherine francklin, Art press n°82, juin 1984.
- Weissberg, JL (1996). Internet, un récit utopique, *Terminal* 71-72.
- Winnicott, D. (1969). *Les objets transitionnels*, Paris, Payot, coll. "Petite Bibliothèque Payot", 2010 pour la présente édition.