



JOUER
AVEC LA VILLE

PLAYING
WITH THE CITY

2012
LIEUX PUBLICS

cahier spécial
MOUVEMENT

in-situ

The French cultural and political magazine,

now, every two months

Mouvement tourne la page :

Nouvelle périodicité : tous les deux mois
Nouvelle formule : un agenda enrichi + un supplément « clandestin » + de places à gagner + de création + souvent



N°64
juillet-août 2012
en kiosque
et librairies
le 14 juin

Abonnez-vous à partir de 59€/an sur www.mouvement.net
(rubrique « s'abonner / se réabonner »)

Subscribe from 59€/year on www.mouvement.net
("Subscribe / resubscribe")

Noctibules

Festival des arts dans l'espace public
proposé par Bonlieu Scène nationale

du 18 au 21 juillet 2012
Annecy



Groupe F // Le Mystérieux art du Stulgatnuch // Cirque Hirsute // Groupe Tango Sumo // Cie Histoire de Famille // Begat Theater Compagnie // Association ADROM // Compagnie du Petit Monsieur // Compagnie PasVuPasPris // Fanfaronne The rock // La Batook // Ortie // Samenakoa // Tribal Percussion // Fanfare Wonderbrass // Fanfare Kalakuta Orchestra // Fanfare L'Espérance de Saint-Coïn

Bonlieu scène nationale
scène nationale Annecy
www.bonlieu-annecy.com



EUROPEAN FOCUS

[circus - experimental theatre
street arts - visual arts]

CE QUI EST EN JEU

Pierre Sauvageot, Jean-Marc Adolphe

« *L'art est un jeu* », disait Max Ernst. Un jeu d'enfants ? Les grands enfants que sont les artistes de l'espace public (nés en gros après les secousses telluriques de 1968) ont appris à faire de la ville un vaste terrain de jeu(x). L'un nous perd dans le métro, l'autre dévale les escaliers, le troisième imagine un urbanisme de carton, un autre encore s'amuse à lire une rue comme un musée d'art contemporain, et tel collectif dévisage la vie de ces « invisibles » qui se tiennent en marge de nos cités...

Ce jeu, ce sont également les organisateurs qui s'y prêtent. Loin de se conformer au schéma qui ferait la joie de leurs financeurs (mettre des produits sur un marché européen, puis les faire circuler à travers le continent), ils se jouent des contraintes et, tels des géographes du sens, explorent leur cité comme un grand jeu de l'oie.

Contournant la dureté des temps et la « crise » économique, l'humour, le décalage, la dérision – armes des dissidents pendant les années de dictature de l'autre côté du « rideau de fer » – s'imposent désormais aux artistes face à la ville qu'ils veulent investir, mais où les normes sécuritaires, la marchandise et le flux automobile règnent de plus en plus en maîtres voraces. Car il ne s'agit pas seulement de coproduire tel ou tel projet, mais d'œuvrer dans l'échange à cette « Poétique de la Relation » chère à Edouard Glissant.

Lieux publics et *Mouvement* associent chaque année depuis onze ans leurs regards et analyses sur les nouvelles écritures urbaines. Alors que, d'une part, se profile pour l'an prochain Marseille-Provence 2013, Capitale européenne de la culture, et que, d'autre part, la « revue indisciplinée » tourne une page de son histoire en changeant de rythme (désormais bimestriel) à l'enseigne « arts et politiques », ce nouveau cahier spécial dessine, mine de rien, quelques voies nouvelles pour réaliser le « *partage du sensible* ».

Les pages qui suivent s'élargissent désormais aux regards du réseau IN SITU, qui fédère à travers toute l'Europe des « opérateurs » de l'art en espace public. Voilà les auspices sous lesquels nous mettons ici en jeu le regard que les artistes européens posent aujourd'hui sur la ville, et sur leur rôle dans la Cité.

SOMMAIRE

- 4 > Trevor Davies - Entretien
- 10 > Le plaisir de l'écoute du monde - Theresa Bener
- 14 > Ville dure, ville fluide - Dominique Vernis
- 20 > La création *in situ* en Grande-Bretagne - Chloé Déchery
- 22 > Jeux urbains dans les villes postsocialistes - Samu Szemerey
- 28 > Déplacer le public. Les projets *in situ* du Théâtre Krétakör - Tamás Jászay
- 32 > A quel jeu jouer ? - Jeppe Kristensen
- 38 > Jeu, espace public et géographies virtuelles - Laurent Catala
- 44 > IN SITU, réseau européen pour la création artistique en espace public
- 47 > Lieux publics en 2012

WHAT IS AT SKATE

Pierre Sauvageot, Jean-Marc Adolphe

Max Ernst said: "Art is a game." Is it a child's game? Artists of the public space are like children, born after the turmoil of 1968. They have learned to make the city their playground, losing us in the metro, running down the stairs, imagining a cardboard city, introducing streets like a contemporary art museum, or painting the life of the "invisible" that stand on the outskirts of our cities.

Organizers are also taking part in the game. Far from behaving like their financial partners would like them to (developing products for the European market and having them travel around the continent), they make light of constraints and, like the cartographers of our senses, they explore their city like a board game.

To avoid harsh times and the economic "crisis", humor, irony, and derision were the weapons of the dissents during the years of dictatorship on the other side of the Iron Curtain. They are today growing on the artists who want to invade the city they wish to possess and where securitarian laws, business and car traffic are reigning undivided. It is not only about producing projects but about working together towards the "Poetry of Relationships" dear to Edouard Glissant.

Every year for eleven years, Lieux Publics and Mouvement have brought together their points of view and analyses on new urban writings. On the one hand, Marseilles will be the European Capital of Culture in 2013; on the other hand, our impertinent magazine closes a chapter of its history and changes its publication rhythm by becoming a bimonthly arts & politics magazine; this new special edition also casually hints at some new ways to "share our sensitivities".

From now on, the following pages will also welcome the viewpoints of IN SITU, network uniting "actors" of art in the public space throughout Europe. In this context, here we are, putting under close examination the way European artists today look at the city and at the role they are playing in it.

CONTENTS

- 7 > Trevor Davies - Interview
- 12 > The pleasure of hearing the world - Theresa Bener
- 17 > Hard city VS. fluid city - Dominique Vernis
- 21 > Site-specific art in great britain - Chloé Déchery
- 25 > Urban games in post socialist cities - Samu Szemerey
- 30 > Moving the audience. Site-specific projects of krétakör theatre
Tamás Jászay
- 35 > Which game to play? - Jeppe Kristensen
- 41 > Games, public spaces, and virtual geography - Laurent Catala
- 44 > IN SITU, european network for artistic creation in public space
- 47 > Lieux publics in 2012

En couverture : *Cavale*, Yoann Bourgeois, Small is beautiful 2011. Photo : Vincent Lucas & Levillagedesfacteursdimages.org | Cahier spécial / *Mouvement* n° 64 (juil. - août. 2012). Réalisé en coédition avec Lieux publics, Centre national de création et IN SITU, réseau européen pour la création artistique en espace public | Coordination : Jean-Sébastien Steil, Jasmine Lebert | Conception graphique : Philippe Brandon | Edition : Pascaline Vallée | Partenariats/publicité : Alix Gasso | Ont participé : Jean-Marc Adolphe, Theresa Bener, Ariane Bieou, Trevor Davies, Chloé Déchery, Tamás Jászay, Jeppe Kristensen, Jean-Sébastien Steil, Samu Szemerey, Dominique Vernis | Transcription : Laila Qaimmaqami | Traductions : Anna Dreyfack, Tiphonie de Queiroz | Remerciements : Enrique Gavilán, Soledad Guilarte, Quentin Guisgand | *Mouvement*, 6, rue Desargues - 75011 Paris | Tél. +33 (0)143 14 73 70 - Fax +33 (0)143 14 69 39 - www.mouvement.net | *Mouvement* est édité par les éditions du Mouvement, SARL de presse au capital de 4 200 euros, ISSN 125 26 967 - Directeur de la publication : Jean-Marc Adolphe. © mouvement, 2012. Tous droits de reproduction réservés. Cahier spécial *Mouvement* n°64. NE PEUT ÊTRE VENDU | Lieux publics Centre national de création | Direction : Pierre Sauvageot | Lieux publics, Cité des arts de la rue, 225 av des Ayalgalades - 13015 Marseille - F | Tél : +33 (0)491 03 81 28 | contact@lieuxpublics.com | www.lieuxpublics.com -----

« Le jeu est individuel, secret, privé. Si vous essayez d'en faire un système, il pourrait s'effondrer complètement et devenir très autoritaire et relativement suspect ou élitiste. [...] Cela rejoint l'idée que j'affectionne d'une "acupuncture culturelle". »



Photo : Jacob Langaa-Sennek

ENTRETIEN AVEC TREVOR DAVIES

Propos recueillis par Jean-Sébastien Steil et Ariane Bieou

Urbaniste de formation, Trevor Davies dirige la biennale d'art en espace public Metropolis à Copenhague, organisée par le Københavns Internationale Teater. Il conduit par ailleurs la candidature de Århus pour le titre de Capitale européenne de la culture en 2017. Il évoque l'art et le jeu comme des instruments d'ingénierie sociale et d'écologie urbaine. Des flash mobs aux propositions artistiques plus élaborées, les interventions ludiques dans la ville mettent en jeu de manière innocente des fondements du fonctionnement social et politique.

Jean-Sébastien Steil : Depuis environ 15 ans, nous notons le développement d'interventions artistiques dans l'espace public liées à la question du jeu avec la ville. De nombreux projets sont basés sur la participation collective, comme les flash mobs, mobilisations spontanées de bénévoles qui se réunissent grâce aux réseaux sociaux pour danser ensemble. De nombreux projets proposent des règles à un public invité à participer aux scénarios comme s'il s'agissait d'un jeu. Comment analysez-vous ce phénomène ?

Trevor Davies : Je crois qu'il y a une tentative de fusionner l'espace virtuel et l'espace physique sur le territoire. Cela est favorisé par le développement depuis 15 ans de divers types d'interfaces numériques. Mais nos idées se sont dorénavant transposées des interfaces Internet à l'espace urbain. La manière dont nous travaillons avec les réalités physiques se traduit aussi dans la façon dont nous gérons les réalités digitales. C'est le signe, peut-être, d'un esprit ludique plutôt qu'une protestation sérieuse contre la condition urbaine. Les artistes sont passés par une phase dans les années 90 où leurs manifestations dans l'espace urbain traitaient d'idées apocalyptiques très négatives : la manière dont les villes menaçaient nos vies sociales, notre individualité. Il existe maintenant un besoin ou un désir d'explorer le positif et le potentiel des micro-espaces. Ce ne sont pas tellement des questions sociales ou politiques mais des micro-possibilités dans la création de micro-environnements qui sont à la fois reliés et indépendants et n'ont rien à voir avec la notion formelle de la ville, ni avec les décisions formelles concernant la régulation environnementale, de la circulation, du bruit, mais qui ont trait à une autre façon de les considérer.

C'est aussi une question de nouvelles mobilisations sociales. Il y a une quête d'un autre

type de mouvement : les artistes travaillent sur la dramaturgie, la mise en scène ou la chorégraphie d'une manière différente. Travailler avec ces notions permet de créer des mouvements, des interactions et des formations de masse, par des méthodes de notation qui sont, d'une manière ou d'une autre, facilement compréhensibles et acceptées. C'est alors une façon d'essayer de trouver une réponse au fait que les gens n'appartiennent à aucun groupe, travaillent seuls mais veulent se donner les moyens d'être créatifs.

JS : Comment ces jeux artistiques constituent-ils une négociation d'une place collective au sein de l'espace public et comment contribuent-ils à l'évolution de la ville ?

TD : Il est toujours intéressant de voir quels types d'actions sont mises en place et quels types de lieux sont choisis, toujours révélateurs d'un besoin. Si on peut créer une compréhension réceptive, le problème est qu'elle sera reçue comme étant seulement ludique. Peut-on aller au-delà ? Comment cela peut-il influencer nos décisions, nos conceptions, nos villes ? C'est toujours un problème parce que les artistes ont toujours activé la ville et ont toujours organisé des événements et des projets, mais comment peuvent-ils être utilisés ? Ils sont autonomes dans la ville, il n'y a pas de commande, les choses ont lieu tout simplement.

Pour moi, il est bien plus important de regarder le rôle des protestations. C'est bien d'avoir des points de friction autour de choses qui ne sont pas acceptées, pas légalisées, et pour lesquelles on ne soumet pas de demande. Si nous disons : « Ici vous pouvez faire du skate » ou « ici vous pouvez faire vos flash mobs », ça réduit à néant l'objectif même. Alors je pense qu'un artiste changera de lieu, de moment. Je pense que c'est, en fait, vraiment sain et important.

JS : Plusieurs artistes se ré-approprient en effet ces propositions bénévoles en les mettant en scène, en cartographiant la ville avec des téléphones portables, en la traversant à l'aveugle, ou en rejouant un match de football historique avec le public. Pensez-vous que les artistes sont à la remorque de ces phénomènes ou qu'ils en sont les moteurs ?

TD : Je pense qu'ils sont souvent à la pointe. Ils trouvent de nouvelles façons, de nouvelles méthodes. Cela arrive tout le temps dans l'histoire de l'art : des choses se passent dans la sphère sociale puis s'élèvent au rang des arts visuels et se traduisent de manière plus formalisée. C'est peut-être un des avantages parce que, là encore, définir quelque chose comme une forme artistique au sein d'une sphère culturelle permet d'être bien plus controversé, radical et provocateur. De cette façon, les artistes peuvent explorer des phénomènes et comprendre la psycho-géographie des espaces et des communautés bien plus rapidement et précisément que par une méthodologie formelle. Et nous sommes à une époque où les artistes essayent de se retrouver et de se reconnecter avec la société. Il y a plusieurs raisons à cela. C'est en partie dû aux médias, mais aussi au manque de moralité et d'autorité, et aussi, peut-être, au manque d'espoir en l'avenir. Les crises constantes que nous traversons depuis les dix dernières années – climatiques, économiques –, ont fait en sorte que les artistes ne se distancient plus de la société : ils ont besoin de s'y ré-engager. C'est peut-être la tendance la plus importante des artistes à notre époque.

De cette façon, les artistes ont des possibilités incroyables, bien plus qu'auparavant parce que leur champ n'est pas limité et qu'ils sont capables de jouer leur rôle dans un contexte réel et de créer de vraies situations. En même temps, ils ont la responsabilité de devoir comprendre

cette réalité et de pouvoir la traduire d'une façon ou d'une autre. Il s'agit là d'un nouveau type de rôle politique et social.

JS : Les artistes jouent aussi avec les sens. Lorsqu'ils proposent au public de traverser la ville à l'aveugle, c'est pour ouvrir à d'autres perceptions. Pourquoi jouons-nous ainsi à transformer la perception, qu'est-ce que cela produit comme représentations communes ou individuelles ?

TD : Certains diraient que c'est une re-socialisation de la ville, une façon de comprendre la ville comme appartenant à tout le monde. Ceci nous aide aussi à comprendre la façon dont la ville est interprétée et comment nous l'habitons. Cette idée d'avoir d'autres points de vue et d'autres approches sensibles de la ville est fondamentale, simplement en brisant la monotonie. Il s'agit de déconstruire la manière dont nous bâtissons nos idées reçues sur ce qu'est la vie et ce que sont les villes. Il est important de s'en échapper. Vivre la ville tel un aveugle signifie d'une certaine façon s'abandonner à la ville. Cela veut dire que vous devenez une partie de quelque chose de bien plus grand. Vous devenez quelqu'un qui ne contrôle pas sa vie et sa destinée, tout en en faisant partie. Je pense qu'il s'agit là de quelque chose de vraiment important ; cette prise de conscience a toujours trait à la question de l'individu et des masses.

JS : Vous êtes le directeur général de la candidature de Århus (Danemark) pour être Capitale européenne de la culture en 2017. Lieux publics à Marseille prépare « Métamorphoses, les artistes jouent avec la ville », pour la Capitale culturelle européenne Marseille-Provence 2013. Quels sont la place et le rôle des jeux dans votre programme et, plus généralement, pour ce type d'évènement ?

TD : Je ne sais si ce sont des jeux mais ce projet essaye de créer un changement, de prendre un risque. Ce faisant, il faut créer un environnement sécurisé pour que les gens n'aient pas peur de chuter. Ainsi, une des choses que nous pouvons faire serait de créer le sentiment qu'il s'agit d'un jeu, et que nous sommes en train de nous amuser.

Quand vous organisez des festivals de trois ou cinq jours et que vous avez 25 000 personnes réunies à un endroit, vous pouvez créer un autre sens de la réalité et des normes où les personnes réagiront différemment. Vous mettez en suspens leur sentiment de normalité. Et pour ce faire vous les amenez à un état diffé-

rent d'anormalité ou d'irréalité dans lequel ils acceptent, sans peur, de faire quelque chose qu'ils n'auraient jamais fait avant : aller voir d'autres performances, lire d'autres choses, s'engager dans une discussion sur n'importe quoi. Il s'agit là d'un sentiment de liberté. Si vous pouvez le faire dans une ville pendant une année entière, vous créez une situation quasi-magique, un changement permanent.

A un moment, peut-être avez-vous préparé les gens à prendre des décisions qui sont vraiment radicales pour leur vie et pour la ville. Tout l'enjeu est de pouvoir créer ce contexte. Il y a des règles, il y a des façons de jouer, il y a certains coups que vous pouvez faire ou ne pas faire, il y a certaines conséquences pour certains actes, et il y a certaines relations interpersonnelles. Si vous pouvez élaborer une dramaturgie, et construire votre programme de cette manière, alors vous pouvez vraiment faire quelque chose de transformationnel. Vous pouvez transformer ce potentiel en expérience, et modifier clairement la perception et la compréhension des gens. Si vous y parvenez, c'est absolument merveilleux.

Ariane Bieou : Prenez-vous plaisir à cette approche ludique de la ville ?

TD : Oui mais ce genre de jeu n'est pas simple. C'est probablement pour cela que le jeu est individuel, secret, privé. Si vous essayez d'en faire un système, il pourrait s'effondrer complètement et devenir très autoritaire et relativement suspect ou élitiste. Cela peut n'être qu'une construction, un exercice intellectuel. Ce ne sont pas de grands jeux mais cela rejoint l'idée que j'affectionne d'une « acupuncture culturelle », c'est-à-dire agir exactement à l'endroit où l'on peut activer quelque chose socialement, activer des systèmes.

AB : Selon quelles « règles du jeu » programmez-vous la candidature d'Århus comme Capitale culturelle européenne et le festival Metropolis à Copenhague ?

TD : C'est un jeu en ce sens que nous allons commander une douzaine de productions majeures dans l'année qui relie des espaces de la ville avec des thèmes, des esthétiques et des valeurs choisies. C'est d'une certaine façon une dramaturgie, avec un nombre de scènes et de scénarios élaborés. C'est donner aux artistes un rôle au sein d'une méta-structure. Il s'agirait peut-être davantage d'une dramaturgie dans les rôles que dans les jeux. Mais l'idée d'utiliser toute la méthodologie du jeu pourrait vraiment être très intéressante.

Un projet que nous avons présenté à Copenhague lors de Metropolis et sur lequel nous espérons pouvoir travailler beaucoup plus, est un projet appelé *Riders Spøke*. C'est un jeu fabriqué par une compagnie britannique : Blast Theory. Ils viennent de Birmingham et travaillent beaucoup avec les nouveaux médias. C'est un projet avec 20-30 vélos. Vous prenez un vélo, et vous avez des écouteurs et un plan de ville à l'avant, et puis tout d'un coup une voix vous dit : « Regardez l'immeuble à gauche, allez vers la porte. » Et puis : « Reconnaissez-vous cette porte ? Vous dit-elle quelque chose ? » Alors vous appuyez sur « Oui » ou « Non ». Et puis : « Voyez-vous quelque chose qui vous rappelle votre enfance ? » Et vous dites : « Un banc. » « Allez vers le banc. » Et vous vous asseyez. « Nous avons une série d'histoires à propos de ce banc. Voulez-vous entendre certaines de ces histoires ? » Alors ces histoires sont racontées. « Avez-vous vous-même une histoire à nous raconter à propos d'un banc ? » Alors vous vous laissez tomber sur le banc et vous racontez votre histoire qui est enregistrée. Et ainsi, au bout de trois semaines, 600 histoires ont été collectées à cet endroit...

AB : Des histoires racontées par les personnes qui participent ?

TD : Oui, mais maintenant nous essayons de les inviter dans des quartiers pauvres. Nous voudrions qu'ils utilisent des histoires communes mais de manière anonyme, dans l'espace public. Nous pourrions les utiliser pour comprendre les tensions, les possibilités et les réseaux : comment les gens réfléchissent à leur position, à ce qu'ils voudraient changer, et à leurs problèmes. C'est une façon très claire d'utiliser un jeu en le traduisant dans une situation réelle de la vie. La question est alors : avez-vous le droit d'utiliser ceci et les participants doivent-ils être informés qu'il ne s'agit pas que d'un jeu, mais que c'est aussi un exercice d'ingénierie sociale ?

Une autre question : où se termine le domaine de l'artiste et où commence la recherche de l'urbaniste, de l'architecte ? Les artistes ont besoin de compétences qui vont bien au-delà de la sphère artistique. Je pense que ce serait fantastique d'avoir des artistes qui collaborent avec des architectes, des sociologues... mais toujours guidés par une vision artistique.

Ces formes d'intervention et de collaboration permettent de communiquer un message très précis, et ainsi de répondre à une situation en douceur, instantanément, en dehors de la médiatisation. On en revient à ce concept d'« acupuncture culturelle ».

INTERVIEW WITH TREVOR DAVIES

Interview by Jean-Sébastien Steil and Ariane Bieou

Licensed city planner Trevor Davies is the director of the Metropolis biennale of art in the public space, organized by Københavns Internationale Teater in Copenhagen. He is also the head of the application committee for the city of Århus in the run to host the European Capital of Culture program in 2017. Davies talks about art and play as instruments of social engineering and urban ecology. From flash mobs to more elaborate artistic performances, playful happenings in the city innocently engage the fundamentals of society and politics.

Jean-Sébastien Steil: For about 15 years, we've noticed the development of many kinds of artistic interventions in the public space that are connected to the question of playing with the city. Lots of projects are based on the collective participation, like flash mobs, spontaneous mobilization of volunteers that come through social networks to dance together. Many other artistic projects propose game rules to an audience, which is invited to participate in scenarios as if it was a game. How do you analyze this phenomenon?

Trevor Davies: I think there's an attempting to merge the territory between the virtual space and the physical space. That's been introduced by the development since 15 years of various kinds of Internet interfaces. But one's ideas are now translated from Internet interfaces into the urban space. The way we work with physical realities also translates into the way we cope with digital realities. It is a sign of perhaps a playfulness rather than a serious protest against the urban condition. Artists went through a phase in the nineties where their manifestations in the urban space were about apocalyptic and very negative ideas: the way cities were threatening social lives, individuality. There's now a need or a wish to explore the positive and the potential of micro-spaces. They aren't so much social, political issues, but micro-possibilities in creating micro-environments which both linked and independent have nothing to do with the formal notion of a city, nor with formal decisions about how environments, traffic or noise are regulated, but have to do with another way of considering that.

It's also a question of new social mobilization. There is a search for another kind of movement: artists working on dramaturgy, staging or choreography in a different way. Working with these notions allows creating mass movements, interaction and formations, by notation methods, which are somehow easily understood and accepted. So it's a way of trying to find an answer to the fact that people don't belong to any group, work alone, but want to empower themselves to be creative.

JS: How do these artistic games constitute a negotiation of collective place in the public space and how does it contribute to the evolution of the city?

TD: It's always interesting to see what kind of actions are made, what kind of places are chosen because it's always about a cry for a need. If one can create a receptive understanding of that, the trouble is that it will be received as being only playful. Can it go beyond? How can this influence our decisions, our designs, our city? That's always really a problem because artists have always activated the city and done events and projects, but how can these be used? They are autonomous in the city, they aren't commissioned, they just take place.

To me, it's far more important to look at the role of protests. It is good to have points of friction, points of things which aren't accepted, and not legalized, and you don't apply for. If we say: "Here you can have your skater" or "here you can do your flash mobs", it negates the whole point. So I think that an artist then will move to another place or to another time. I think it's actually quite healthy and important.

JS: Many artists do re-appropriate these volunteer proposals by staging them, mapping the city with cellphones, crossing the city blind, or replaying a historical football game with the audience. Do you think that the artists are forefront of these social phenomena, or that they are the engines of something that will go further?

TD: I think they're often at the edge. They are finding new ways, new methods. This is happening all the time in art history: things are happening in the social sphere and then become lifted into high art or translated into a formalistic artwork. That is perhaps one of the advantages because, again, defining something as an artistic work within a cultural sphere, allows to be far more controversial, radical and provocative. In that way, artists are able to explore phenomena and understand the psycho-geography of spaces and communities far quicker and more precisely than any formal methodology. I think they should be allowed to do this. And we are in a time where artists are trying to reunite and reconnect with society. There are lots of reasons why that is happening.

This is partly media-driven but also partly driven by the lack of morality, and the lack of morals and of authority, and also perhaps the lack of the belief in the future. The constant crises we've had the last ten years – climate crisis, economic crisis –, have actually made that the artists have no need anymore to distance themselves from society. They have a need of reengaging in it. It's perhaps the major trend of artists in this time.

In this way, the artists have incredible possibilities, far more than before because their field is not limited and they become able to act out their

role in a real context and create real situations. At the same time, they have then the responsibility of having to understand this reality and be able to translate it somehow. This is a new kind of political and social role.

JS: Artists are also playing with the senses. When they propose to the audience to cross the city blind, it's to open to other sensibilities. Why do we transform the perception, what does it produce as common or individual representations?

TD : I think certain might say that it's a re-socialiation of the city, a way to understand the city as the city of everybody. It also extends our understanding of how the city is interpreted and how we occupy it. This sense of getting other viewpoints and other sensitive approaches is fundamental, just by breaking people's monotone way of acting. It's breaking down the way we try to construct very narrow realities about what life is or what cities are. Escaping that is important. Living the city blind means, in a way, give yourself up to the city. It means that you become part of something which is far bigger. You become somebody who is actually not in control of his or her own life or destiny, but actually part of. I think this is also quite an important thing; this realization is still about the question of the individual and the masses.

JS: You're the General Manager of the application of Århus (Denmark) for the European Capital of Culture 2017. Lieux publics, in Marseilles, is preparing «Metamorphoses, the artists play with the city» for the European Capital of Culture Marseilles-Provence 2013. For you, what's the place and what's the role of games in your program and in general for this kind of event?

TD : I don't know if it's games but this project is trying to create change, to take a risk. By doing that, you need to create a secure environment, so that people are not afraid of falling off. So one of the things we can do is create this sense of that it is a game, and that we're playing a game. When you make festivals for three days or five days and you have 25.000 people together in one space, you can create another sense of reality and of norms where people will react differently. You suspend their sense of normality. And to do so you take them to a different state of abnormality or unreality in which they're willing and able, without fear, to actually do something which they would never do before: go to see other performances, read other things, take a discussion about whatever. So that is a

sense of freedom. If you can do it in a city for a whole year, in theory, you create an almost magical situation where you can really create a permanent change.

At a point, perhaps you've prepared people to make decisions which are really radical for their lives and for the city. The challenge is to create that framework. There are rules, there are regulations, there are ways of being a player, there are certain moves you can make and not make, there are certain consequences of doing some things, and certain tasks, and there are certain relationships. If you can make a dramaturgy, and build your program like that, then you can really make something which is transformational. You can transform from potential to experiential and make quite clear changes in people's perception and understanding of things. If you can do that, it'd be absolutely wonderful.

Ariane Bieou: Are you enjoying this game?

TD : Yes, but there's trouble with these kinds of games. And this is probably why gaming on this level is individual, secretive, private. If you try to make it into a system, it may collapse completely and become very authoritarian and also very suspect or elitist. It may be just a construction, a constructural exercise. It's not big games but it has something to do with my basic idea of "cultural acupuncture" in which you know exactly where to touch and activate systems.

AB: How will you programme in Århus for the European Capital of Culture and for the Metropolis festival in Copenhagen, with what «rules»?

TD: It's a game in the way that we are going to commission like 12 major productions in the year which link chosen spaces with chosen themes with chosen aesthetics and chosen values. In a way, it is a dramaturgy with a number of scenes and scenarios worked out. It's giving a role to the artists within a metastructure. It's more like a dramaturgy in roles rather than games. The idea of actually using the whole gaming methodology, actually could be quite interesting.

One project which we had presented in Copenhagen for Metropolis and which we're hoping to be able to work on a lot more, is a project called *Riders Spoke*. It's a game made by a British company called Blast Theory. They come from Birmingham and they work a lot with new media. It's a project with 20-30 bicycles. You take a bike, and then you have headphones and the map of the city on the front, and then all

of a sudden a voice says: "Look at the building on the left, go to the door." And then: "Do you recognize the door? Does this door say anything to you?" And you press "yes" or "no". And then: "Do you see anything you remember from your childhood?" And you say: "A bench." "Well, go to the bench." And then you sit. "At this bench we have a series of stories, do you want to hear some of the stories?" So these stories have been dropped. "Do you have a story yourself about a bench?" And you plop down on the bench and tell the story that is recorded. And so, over three weeks, 600 stories were led on this area...

AB: Stories of the people participating?

TD: Yes, but now we're trying to invite them in an area of blocks of slums. We would like them to put their common stories in fictive names in the public space. We could use that to understand the tensions, the possibilities and the networks: how people think about their place and what they would like to be changed, and what they think the problems are. This way is a very clear way of using a game, translating it into a real-life situation. The question then is: do you have the right to use that and should they know that this is just not a game, but it is also an exercise in social engineering?

Another question: where does the artists' domain end, and where does the town planner, architect's search begin? Artists do need competencies which are more than just artistic. But I think it'd be fantastic to have artists who are working with architects or sociologists or whatever, but still driven by an artistic vision. Those forms of intervention and collaboration are used to communicate a very precise message and to instantly provide a calm answer to defuse any situation outside of media coverage. We are coming back to the concept of "cultural acupuncture".

"Gaming on this level is individual, secretive, private. If you try to make it into a system, it may collapse completely and become very authoritarian and also very suspect or elitist. [...] It has something to do with my basic idea of 'cultural acupuncture'."



Blind Spot, Jay Pather. photo : Torben Huss

LE PLAISIR DE L'ÉCOUTE DU MONDE

Theresa Bener

Critique de théâtre à la radio nationale suédoise Svenska Dagbladet, Theresa Bener raconte comment jouer avec la perception physique transforme la manière d'appréhender la ville et d'aborder l'autre. Ou l'effet papillon du jeu, de l'expérience poétique à la redécouverte de sa propre identité.

Par un soir d'été nordique à Copenhague, sous une pluie fine, le crépuscule s'avance sur Nørrebro et, dans le cimetière Assistens, un petit groupe de migrants sud-africains aux visages blanchis danse sur les tombes. Ce vaste parc vert où reposent les morts depuis le XVIII^e siècle s'est soudain enchanté, ressemblant pour un peu à la forêt du *Songe d'une nuit d'été*.

Cette ambiance particulière régnait ce soir-là sur les quartiers vétustes de Nørrebro. Tout le voisinage était transformé en scène le temps d'une balade dansante, organisée dans le cadre de la biennale Metropolis de Copenhague. La production, intitulée *Blind Spot*, était une œuvre *in situ* du chorégraphe sud-africain Jay Pather. Il avait séjourné à Copenhague l'été précédent, où il avait choisi pour sa future mise en scène le quartier réputé sensible de Nørrebro. Il a flâné dans les rues et rencontré les habitants, surtout les « nouveaux danois » d'origine et de couleur multiples. Grâce aux témoignages recueillis et à ses propres recherches, il s'est fait une image de la spécificité de cette enclave urbaine.

A partir de ces éléments, Jay Pather a créé une trentaine de scènes chorégraphiées et de performances. Elles surgissent autour de nous, spectateurs, au cours d'une promenade de trois heures allant de la périphérie jusqu'au centre-ville. Intégrés à la fiction, nous accompagnons un groupe d'immigrés d'origine africaine, asiatique et européenne. La danse et les gestes des performeurs forment un langage corporel ludique qui exprime la personnalité de chacun sur cette terre étrangère.

Le plus frappant dans ce parcours collectif est à quel point il nous rend sensibles aux différences ethniques et sociales et aux frontières invisibles que nous traversons, d'une rue à l'autre. Dans les quartiers dominés par une population d'immigrés, chaque passant pourrait être un personnage du spectacle de Pather. En rentrant à l'intérieur du centre « blanc », historique, de la ville, nos héros danseurs apparaissent de plus en plus étrangers.

La ville est une scène où les personnes d'origines sociales et ethniques diverses doivent négocier leur cohabitation, nourrie aussi bien par le passé que par le potentiel du présent et des visions divergentes du futur. Comment arriver à une entente commune, comment développer des stratégies créatives, dans cette mêlée d'aspirations individuelles et de désirs spécifiques ? Comment la ville peut-elle intégrer la diversité et le dynamisme de ses citoyens ?

Ces interrogations sont au cœur du projet Metropolis à Copenhague, lancé en 2007 par le KIT (Københavns Internationale Teater). Tous les deux ans, Metropolis propose une biennale composée essentiellement de spectacles de rue et de projets transdisciplinaires *in situ*. Les productions sont développées dans des laboratoires les années paires, où se croisent artistes, intellectuels, urbanistes et architectes du monde entier. Le but est de faire vivre la ville autrement, hors les murs des institutions culturelles, à travers des expériences poétiques, humaines, partagées.

En 2007 déjà, le public de Metropolis était invité à se promener dans les quartiers peu chics de Copenhague. Le collectif UDflugt Network, devenu depuis le collectif hello!earth, y présentait son projet *The Invisible Reality Show*. Muni d'un baladeur mp3, le visiteur se lançait dans une excursion individuelle dans les ruelles de Vesterbro, secteur urbain en transformation.

Une voix intime dans le casque révélait d'abord notre imaginaire par des propos poétiques sur les possibilités d'une ville, avant de donner des instructions : « *Cherchez une femme en rouge* », ou encore : « *Un monsieur au manteau beige va vous emmener en voiture*. » Mon regard s'est aiguisé ; chaque inconnu dans la rue devenait un co-joueur potentiel. Protégée par le dispositif en partie fictif, j'ai été conduite à agir de façon diamétralement opposée à ce que je fais normalement dans les grandes villes : je me suis approchée de l'Autre de manière plus ouverte, plus active, à la recherche d'une interaction ludique qui me permettrait de trouver les clés nécessaires pour continuer mon chemin. Le parcours

tracé par UDflugt Network partait des anciens quartiers ouvriers pour arriver dans les toutes récentes urbanisations, autour du bassin portuaire. Cela ouvrait des questions sur les nouvelles identités possibles : quels sont les rapports entre les habitants de ces nouveaux espaces urbains et les anciens quartiers en pleine transformation ? Est-ce que les nouvelles constructions prolongent le contexte socio-historique existant dans les quartiers avoisinants – ou est-ce qu'elles se posent au contraire en rupture avec le passé ? Au cours de ces balades artistiques, le déplacement du regard du visiteur permet de révéler l'espace public sous un autre angle que celui de la vie quotidienne. Metropolis emploie la fiction et le jeu pour créer une plate-forme où les citadins sont invités à repenser des mythologies et des poèmes urbains avec les artistes associés à la biennale.

En 2011, Metropolis a invité le collectif français Ici-Même (Grenoble), qui a investi les quartiers autour de la gare centrale Hovedbanegården avec leur projet *City Sound Concert*, dont le but est de faire entendre la ville. Afin de mieux se concentrer sur l'environnement sonore, les visiteurs acceptaient d'avoir les yeux bandés pendant quatre-vingt-dix minutes. Des performeurs silencieux guidaient les spectateurs un par un. Le chemin parcouru ne fut pas long, mais à chaque instant la performance a éveillé nos sens. Nous étions plongés dans une cacophonie urbaine faite du bruit des sirènes, des trains, des voitures, des annonces publicitaires, des valises roulantes et des voix.

Pendant ma balade, j'ai remarqué beaucoup de touristes italiens à Copenhague, parmi les Suédois et les Danois. Mon état de cécité temporaire a créé en moi la sensation d'être invisible, permettant de me rapprocher des gens afin d'écouter en douce leurs petites scènes de « reality show ». Il est possible que les autres « victimes » se soient senties envahies dans leur propre espace physique. Dans les pays nordiques, nous sommes habitués à ne pas trop côtoyer les inconnus. Cette expérience a donc influencé notre rapport physique à l'autre dans l'espace public.



Pierre Sauvageot, *Champ harmonique*. Photo : Vincent Lucas

Par ailleurs, les odeurs ont pris une place importante dans mon sens de l'orientation. Les machines à pop-corn dans un cinéma, le diesel, le fer des rails, la transpiration et l'urine, toutes ses odeurs suscitaient des images fortes. Certains bruits et signes olfactifs ont assailli ma conscience de façon assez désagréable, sans passer par un filtre culturel adoucissant. Curieusement, les sons les plus rassurants au cours de la promenade étaient les morceaux de musique classique – dans un ascenseur ! –, qui ont remis en cause mes préjugés sur la banalité des musiques d'ambiance.

Cette observation surprenante amuserait le compositeur éclectique Pierre Sauvageot, directeur de Lieux publics, centre national de création (Marseille). Reprenant les fameux propos de John Cage – « *Quand je veux écouter de la musique j'ouvre la fenêtre !* » –, Pierre Sauvageot considère que la qualité de l'écoute est très liée au contexte.

« *C'est étrange*, dit Pierre Sauvageot, lors d'un entretien réalisé à Copenhague, *il n'y a jamais eu une telle profusion de musique, et en même temps elle n'a jamais été aussi semblable. La musique est très standardisée, on ne l'écoute pas.* »

Mais il ne trouve pas du tout refuge dans les salles de concert. Trop codifiées, trop imprégnées

par les rituels sociaux, elles ne permettent pas de réelle rencontre avec la musique. Sa réponse a été de déplacer la musique hors des salles, dans des lieux où l'on ne s'y attend pas. Pour Metropolis 2011, Pierre Sauvageot a présenté *Champ harmonique*, parcours artistique avec cinq cent instruments éoliens, sur la plage d'Amager, devant un parc éolien maritime.

L'orchestre inclut entre autres des violoncelles harmoniques, des tambours vibreurs, des moulins à cloches, des épouvantails balinaï, jouant avec le bruit du vent et des vagues. Malgré l'été pourri, *Champ harmonique* fut un vrai succès public à Copenhague. Pierre Sauvageot explique que l'expérience de visite par mauvais temps renforçait l'étonnement des visiteurs, réjouis par l'inattendu des sonorités : « *Quand les gens aiment quelque chose, c'est qu'ils ont envie de l'aimer. Ce champ d'instruments de musique éoliens répond à un désir.* »

Champ harmonique sera repris à Marseille en 2013 dans le cadre de la Capitale européenne de la culture. Dans la même ville, Pierre Sauvageot prévoit de « s'attaquer » à la gare Saint-Charles, avec son nouveau projet *Sacre ferroviaire*. Rendant hommage au centenaire de la création du *Sacre du printemps* de Stravinsky, Pierre Sauvageot réorchestre l'œuvre avec des

sons liés au voyage, traités à l'ordinateur. Sur les quais de la gare, le public pourra se reposer dans des chaises longues et y écouter la nouvelle version électronique dans des casques. L'idée est de l'emmener en voyage musical.

« *J'ai envie de faire sonner cette gare* », dit le compositeur. Mais il s'est rendu compte que les gares n'ont plus d'espace libre pour les interventions artistiques *in situ* : « *Dans la gare, il n'y a pas un millimètre qui ne soit pas calculé : il y a la publicité qu'on ne peut pas arrêter, les annonces de sécurité, les interdictions de fumer. On ne peut pas faire plus de bruit. En plus, tout le temps et les espaces perdus doivent être récupérés dans une logique de rentabilité. Donc la gare est devenue à la fois une place publique, le centre de la ville, mais en même temps tout y est organisé, tout est codifié. Rien n'est possible qui n'a pas été prévu. Il faut donc composer avec ça.* »

Pierre Sauvageot ajoute que ces restrictions règnent désormais sur la plupart des lieux urbains, où « *tout est millimétré* ». Chaque espace est assigné, on sait à quoi il sert. C'est pour cela qu'il cherche à aménager des espaces, au moins temporairement, pour inviter à une écoute intensifiée, « *parce que si on s'arrête, qu'on se concentre et qu'on écoute, on peut trouver un vrai plaisir de l'écoute du monde* ».

THE PLEASURE OF HEARING THE WORLD

Theresa Bener

Theatre critique on national Swedish radio Svenska Dagbladet, Theresa Bener tells us how playing with physical perception transforms our way of understanding the city and approaching strangers. This is the butterfly effect of games, taking us from poetic experiences to rediscovering your true identity.

On a Nordic summer night in Copenhagen under a fine rain, as twilight was setting on Nørrebro, in the cemetery of Assistens, a small group of South African immigrants with whitened faces were dancing on the tombs. This large, lush park where the dead have been laid to rest since the 18th century suddenly lighted up like the forest from 'A Midsummer Night's Dream'.

That was the kind of unusual atmosphere reigning over the shabby districts of Nørrebro that night. The whole neighborhood had turned into a stage for a dancing walk organized as part of the Copenhagen Metropolis festival. The production was called 'Blind Spot', an *in situ* performance by South African choreographer Jay Pather. He had visited Copenhagen the previous summer and had then chosen to set his play in the troubled neighborhood of Nørrebro. He had wandered through the streets and met its inhabitants, especially the "new Danes" of diverse origins and skin colors. Thanks to the testimonies he gathered and to his own research, he pictured a mental image of what makes this urban land so unique.

Based on these elements, Jay Pather created thirty choreographed scenes and performances. They appear all around the audience during a three hour walk from the suburbs to downtown. Integrated to fiction, the audience follows a group of African, Asian and European immigrants. The performers' dance and gestures are part of a playful body language that reflects the personality of every human being on this foreign land.

What is most striking in this collective walk, is how sensitive it makes us to ethnic and social differences and to the invisible frontiers we cross when crossing the streets. In a neighborhood dominated by an immigrant population, every passer-by could be a character in Pather's performance. When entering the historical, "white" center of the city, the dancing characters appear more and more out of place.

The city is a stage where characters from different social and ethnic origins have to negotiate their cohabitation, a scene fueled by the past, by the potential of present, and by divergent visions for the future. How can we get along with one another, how can we develop creative strategies in this melting pot of individual desires and wishes? How can the city embrace the diversity and dynamism of all its inhabitants?

These questions are part of Project Metropolis in Copenhagen, started in 2007 by the KIT (Københavns Internationale Teater). Every two years, Metropolis offers a festival of street performances and *in situ* multidisciplinary projects. On even years, performances are developed in labs where artists, intellectuals, city planners and architects from all around the world work side by side. The objective is to live in the city differently, out of the walls of cultural institutions, and through poetic, human, and shared experiences.

In 2007, the audience of the Metropolis festival was invited to wander through the poorer suburbs of Copenhagen. Collective UDflugt Network, today known as hello!earth, presented a project called 'The Invisible Reality Show'. We were each given an MP3 player and asked to walk alone through the back alleys of Vestebro, a gentrified urban area.

A soft voice was coming through the earphones, awakening our imagination through poetic words about opportunities in the city, and giving instructions: "Look for the woman in red", or "A man in a beige coat is going to drive you somewhere." My sight sharpened: every stranger in the street could be a player. I felt protected by the fictitious side of the story so I started to act in a way that was dramatically different from how I normally behave in big cities. I approached the Unknown more openly, more actively, looking for a playful interaction that would allow me to find the key I needed to carry on. The path defined by UDflugt Network was taking us from the old, working class

neighborhood to very recent buildings, around the harbor. It questioned new potential identities: what is the relationship between the inhabitants of these new urban places and the old neighborhood that is undergoing changes? Are the new buildings extensions of the socio-historical neighboring districts or a fracture with the past?

Through those artistic walks, the shift in the audience's stare helps reveal the public space under a different light. Metropolis uses fiction and play to create a platform where people are invited to reconsider urban mythologies and poems with the artists of the festival.

In 2011, Metropolis invited French collective Ici-Même (from Grenoble) who invaded the area around the central train station of Hovedbanegården with a project called 'City Sound Concert'. Their objective was to make the city heard. To better concentrate on the performance, the audience had to be blindfolded during ninety minutes. Silent performers guided each of us individually. The walk itself was not long but the performance called onto our senses at each second. We were plunged into a urban cacophony of sirens, cars, advertisement, rolling suitcases and voices.

During the walk, I noticed a lot of Italian tourists in Copenhagen, walking amongst the Swedes and the Danes. My temporary blindness created the sensation of being invisible and allowed me to get closer to people and to listen to their little reality show. The other "victims" might have felt violated in their own physical space. In Nordic countries, people tend to avoid getting too close to strangers. This experience had an impact on our physical relationship with others in the public space.

Moreover, smells clogged up a large portion of my sense of direction. Popcorn machines in a cinema, diesel, iron in the rails, sweat and urine, all those smells created vivid images. Some noises and smells attacked my conscience in a very unpleasant way, with no buffer what-



Pierre Sauvageot, *Champ harmonique*. Photo : Vincent Lucas

soever. Curiously, the most reassuring sounds were the sounds of classical music in an elevator that caused me to reconsider my views on the banality of background music.

This surprising observation would make eclectic composer Pierre Sauvageot laugh. Sauvageot, who is the current director of the French National Center for Creation “Lieux Publics” (in Marseille), once said, quoting John Cage: “When I want to listen to music, I just open the window!” Pierre Sauvageot thinks the quality of the listening act is deeply linked to its context.

“It’s strange. There has never been so much music and, inexplicably, it has never sounded so much alike. Music is very standardized. We do not listen to it anymore,” said Pierre Sauvageot in an interview conducted in Copenhagen.

However, he does not feel at ease in concert halls. They are too standardized, too heavily influenced by social rituals. They do not leave room for a proper meeting with music. His solution was to move music out of concert halls, where people don’t expect it. During the 2011 Metropolis festival, Pierre Sauvageot presented ‘Champ harmonique’ (‘Harmonic Field’), an artistic walk with five hundred wind instru-

ments on Amager beach, in front of a windmill sea field.

The orchestra included harmonic cellos, vibrating drums, mills, and Balinese scarecrows, all of these playing with the sound of the wind and the waves. Despite a dismal weather, ‘Champ harmonique’ was a public success in Copenhagen. Pierre Sauvageot explains that the visiting experience in dreary weather reinforced the surprise of the visitors, who delighted in the unexpected sounds: “When people like something, it is because they have the wish to like something. This field of wind instruments is the answer to a desire.”

‘Champ harmonique’ will be presented again in Marseille in 2013, as part of the European Capital of Culture manifestation. In the same town, Pierre Sauvageot plans to “tackle” the Saint Charles train station with his new project called ‘Sacre Ferroviaire’ (‘The Rite of the Rail’). Paying tribute to the hundredth anniversary of Stravinsky’s ‘The Rite of Spring’, Pierre Sauvageot reorchestrates the piece of music with sounds relating to travel and then post-processed it thanks to computer technology. On the train platforms, the audience

will be able to relax on deck chairs and listen to the new electronic version of the song in headphones. They are meant to be taken on a musical journey.

“I want to make this station ring,” said the composer. But he realized that train stations no longer have free spaces for *in situ* artistic exhibitions. “In the station, there is not one inch of the ground that has been left to chance. You cannot avoid advertisement, security announcements, or smoking signs. You cannot make noise. And all lost space and time have to be used for maximum profitability. The station has become both a public space and the heart of the town, but everything is planned, organized, and codified. Nothing that is possible has been left unplanned. So we had to deal with that.”

Pierre Sauvageot adds that restrictions are the norm in most urban spaces, where everything is carefully planned. Every place has a specific role and a specific function. That is why Sauvageot tried to rearrange spaces – at least temporarily – to allow for a more intense listening, “because if you stop, concentrate, and listen, you can find real pleasure in listening to the world”.



Olivier Grossetête, *Abstraction géométrique opus 1*, Small is beautiful 2011, Aubagne. Photo : Vincent Lucas



Sirènes et midi net, Wilfried Wendling, *Eschatologie*. Photo : Gilles Clément

VILLE DURE, VILLE FLUIDE

Dominique Vernis

« Une peur de l'espace nous habite et fait jaillir en nous des murs invisibles. » Devenue inhospitalière sous le joug de la spéculation immobilière et des engorgements de la circulation automobile, la ville moderne n'est pas qu'affaire de construction et d'aménagement. Une ville est ce qu'en font ses habitants. Les artistes de l'espace public savent bien que tout vécu est d'abord perceptif, quitte à semer le trouble.

A vons-le d'emblée. Le rédacteur qui, de bonne grâce, a accepté d'écrire un texte sur les notions de « ville dure » et de « ville fluide », se trouve bien dépourvu au moment de passer à l'acte. Comme tout journaliste moderne, il tâche de se documenter sans perdre des heures en bibliothèque, et saisit dans son moteur de recherche les mots « ville fluide ». Hélas, sa requête ne fait remonter à la surface que des sites de covoiturage et autres « opérateurs de services d'écomobilité ». La fluidité urbaine ne serait donc plus qu'affaire de trafic automobile, et la sacro-sainte bagnole, le veau d'or des politiques publiques. Circulez, il n'y a rien à voir...

Quand même, en cherchant bien, on tombe sur le blog Transit-City (1), « programme de réflexions prospectives sur la ville et les modes de vie », qui a pour ambition « de jeter des passerelles entre des domaines aussi divers que l'urbanisme et le marketing, la grande distribution et la sociologie, la promotion immobilière et le transport ». Et là, surprise, un titre accroche l'attention : « Et si une ville fluide et raisonnable devenait vite chiant ? » « La ville trop rangée est signe de mort : et si une ville, c'était forcément le bordel, et qu'il fallait plutôt s'en féliciter... »

La notion de « ville dure », sur Internet, est beaucoup plus documentée. On verra ainsi comment la ville moderne s'est durement adaptée à la dureté des temps, notamment pour les plus démunis d'entre nous que sont les sans-domicile-fixe (2) – comme si, pour éradiquer la misère, il fallait en supprimer les signes extérieurs. Béton et digicodes, la ville est ainsi devenue, à force d'arguments sécuritaires, inhospitalière pour tout un chacun.

Or, les artistes qui œuvrent dans l'espace public sont eux aussi « sans domicile fixe » : ces dernières années, les réglementations et autres normes de sécurité sont venues entraver ou simplement compliquer leurs débordements urbains. Le fluide de l'imaginaire est durement

affecté par les barrières mentales et physiques qu'érige à tout va une société de contrôle et de surveillance. Comme l'écrit Maya Bösch, codirectrice (jusqu'au 30 juin 2012) du théâtre Grütli à Genève : « Une peur de l'espace nous habite et fait jaillir en nous des murs invisibles. »

Dries Verhoeven est l'un de ces jeunes artistes qui questionnent et déjouent ces peurs inscrites en nous. Dans les projets qu'il conçoit, il ne craint ni l'irruption du hasard, ni la libre intervention du public. Il s'agit avant tout de créer des moments importuns, troublants et poétiques, comme arrachés au « monde affairé et chaotique » qui tient lieu de vivre-ensemble. Au milieu du gué mettait ainsi « en scène » deux spectateurs qui ne se connaissaient pas, placés dans une même pièce mais séparés par une paroi en verre insonorisante. Dans *Suivez la piste*, les participants étaient invités à marcher dans une gare ferroviaire désertée, guidés par téléphone portable interposé. L'expérience de l'isolement comme condition de l'homme moderne : dans *You are here*, chaque « spectateur » entre dans une chambre d'hôtel. Au plafond, un miroir s'élève lentement et finit par révéler dans des chambres mitoyennes, d'autres personnes allongées sur leur lit, comme lui. Le « spectaculaire » cède alors la place à quelque chose de plus intime, afin de chercher « des gestes qui impressionnent et qui marquent ». Et qui obligent, sans doute, à prendre conscience de réalités refoulées, tenues pour invisibles. Ainsi, avec *No man's land*, en 2008 à Utrecht, les participants étaient invités, depuis la gare, à suivre un immigré, et à l'accompagner jusqu'à des quartiers excentrés, tout en découvrant parallèlement une histoire délivrée par des écouteurs.

Lieux de transit, d'errance et de bifurcations, les gares sont des endroits propices à l'éclosion de récits aléatoires comme ceux que suscite l'Argentin Mariano Pensotti. Avec *A veces creo que no te veo*, des écrivains sont invités à imaginer, sur le vif, des petites nouvelles en

fonction des départs et des arrivées des trains. Ces textes sont projetés sur des écrans disposés dans la gare, et les voyageurs deviennent les protagonistes involontaires de fictions qui les incluent, leur offrant d'ailleurs la possibilité d'en devenir « acteurs » par des actions spécifiques.

Le « ready-made » est décidément un principe de base d'un art contextuel qui, plutôt que de « mettre en scène », va se contenter de révéler des situations existantes et d'en exhumer le potentiel poétique. Les Slovènes de Kud Ljud se livrent à ce genre d'exercice avec leur *Streetwalker gallery*. Un faux commissaire d'exposition, de faux guides, entraînent les spectateurs dans les méandres d'une ville, dont ils font une galerie d'art contemporain à ciel ouvert. Un coin de mur, une inscription à demi effacée, un graffiti, une poubelle renversée, un panneau de signalisation, etc., deviennent des œuvres d'art dès lors qu'un soi-disant expert décide de les désigner comme telles. On retrouve ici l'essence du geste duchampien, dont le génie ne fut pas tant d'exposer dans un musée un urinoir manufacturé que de baptiser celui-ci *Fontaine*. En d'autres termes : bienvenue à ce que vous croyez voir. Tout art est d'abord perceptif, quitte à semer le trouble.

Il y a mille et une manières de créer du décalage, et de rendre, à l'échelle d'une ville, le bâti moins imposant, moins oppressant. Avec le collectif anversoïis FC Bergman, Thomas Verstraeten choisit avec *Terminator Trilogy* un monologue sans paroles, spectacle muet en plein air, sous l'incommensurabilité du ciel. Face à « la surabondance des options pour une vie heureuse », un homme croit s'accorder « la liberté de façonner le monde à son goût et d'après ses désirs », en meublant sa vie selon ses propres jugements et convictions, quitte à s'apercevoir *in fine* que « toutes les voies mènent au même rond-point de la perpétuelle solitude ». Pour échapper à ce sentiment urbain qui agglome

mère autant qu'il atomise, il peut alors s'agir de créer du rassemblement, protestataire et/ou festif. La compagnie marseillaise Rara Woulib importe dans *Deblozay* (« désordre », en créole) l'esprit du rara haïtien, véritable transe musicale déambulatoire. La nuit, propice aux mystères et fantômes, sera choisie pour convoquer le public et l'amener à explorer des chemins et espaces oubliés, en marge. Guidés par des « guédés », revenants qui seraient les détenteurs de la mémoire collective, les spectateurs pourront ainsi « s'égarer » sur des chemins de traverse et dans des lieux interdits, en espérant ainsi « chambouler les perspectives sur la ville ».

La compagnie KompleXXKapharnaüm mise, elle aussi, sur la forme déambulatoire pour déployer des *Figures libres* qui poursuivent un travail sur la marginalité entamé avec une précédente création, *Memento*. Dans cette mise en lumière et en sons, le silence des mots laisse place à la parole des corps. Accompagnés par une bande-son originale jouée en live, et reliés à trois véhicules de parade, des danseurs-projectionnistes investissent les murs de la ville avec des portraits sans paroles, qui rendent compte et qui racontent des vies « invisibles », celles des exclus, des « mal-vus », de ceux qu'on ne peut pas voir. Pour KompleXXKapharnaüm, « cheminer dans la ville serait cheminer dans les pas de ces individus croisés chaque jour de manière anonyme. Il s'agirait de fixer sur les murs leurs trajectoires singulières, signifiées par leurs visages, ce qu'ils dégagent à l'instant T de la captation, ce qu'ils racontent, suggèrent, de leur parcours en cours. Comme une empreinte fugace sur les murs de trajectoires éprouvées à même la peau, où la vie imprime ses marques. »

Le projet *Figures libres* (créé en juin 2012 au festival Furies à Châlons-en-Champagne), sera au menu des Métamorphoses qu'inscrira Lieux publics dans le cadre de Marseille-Provence 2013 (3) afin que derrière la vitrine d'une capitale culturelle européenne, la ville ne soit pas seulement *renovée* mais aussi *révélée* dans les anfractuosités des existences excentrées, parfois en marge, qui la constituent.

« Les jeux du cirque seront toujours le meilleur de la télé-réalité et l'absolu du divertissement car il y a une part sombre du divertissement qui réclame toujours plus de sang et de larmes et assure la paix sociale. Mais il y a une part également populaire et bien plus lumineuse du divertissement qui souvent rejoint l'art et la culture », écrit ainsi Wilfried Wendling, qui imagine avec *Eschatologie* un dispositif de rue pour un grand chœur bruitiste équipé d'amplificateurs mobiles et percussionnistes mobiles. Au frottement des peurs d'apocalypse, « il ne s'agit pas de donner à entendre une parole mais plutôt une émotion, de déployer un

dispositif sonore et visuel spectaculaire pour donner à ressentir les menaces réelles ou imaginaires, intimes ou universelles ». Pour Wilfried Wendling, « la question de la masse est essentielle à la nouvelle appréhension de l'apocalypse que nous donne à penser notre présent, non plus la fin d'une région, d'un pays ou d'un continent mais bien la fin du monde. Cette conscience nouvelle de la globalité de notre monde s'accompagne d'une pensée de la masse et de la multiplicité de ses composantes. La rue est l'endroit de la communauté, le lieu que l'on partage mais le lieu également de l'infini collectif ultra individualisé. »

Les peurs collectives, plus ou moins diffuses, sont aussi à l'établi de l'Agence Nationale de Psychanalyse Urbaine, qui mettra sur le divan Marseille et les villes voisines. A l'issue de trois années d'enquêtes, ce chantier d'investigation géopoétique exposera un « traité d'urbanisme enchanteur » à travers toute une série de « solutions pour un développement potable ». Après un diagnostic savamment conduit des « archétypes de la ville névrosée », l'ANPU avancera des « solutions thérapeutiques adéquates » telles que des « zones d'occupation bucolique » pour réinjecter du lien social dans le cœur des villes, des « transports hors du commun » pour anticiper la fin de l'ère pétrolière, ou encore « la densité imaginée comme cité de la danse », avec habitation de ponts et réhabilitation de friches et de tankers abandonnés. Qui a dit que la psychanalyse était ennuyeuse ?

Imaginer une ville potablement durable (ou, si l'on veut, durablement potable), ne dispense pas d'y faire vivre des événements éphémères, susceptibles de rester invisiblement gravés dans les mémoires. Vivant à Marseille, Olivier Grossetête est un expert ès constructions fragiles et mo(nu)ments situationnistes. Artiste joueur, il est capable de rejouer une scène de film avec un bateau en papier, de faire voler une mouche dans une chambre noire, d'envoyer dans les airs un pont suspendu à des ballons gonflés d'hélium, ou encore de griffonner à la main des milliers de feuilles de papier en y écrivant malicieusement : « C'est du travail ? » Préconisant un art qui soit passage à l'acte, construit à partir de la récupération et du détournement de matériaux usuels, Olivier Grossetête n'hésite plus, désormais, avec l'aide d'« ateliers de constructions collectives » à dresser dans les villes des édifices de carton qui ne demandent qu'à s'écrouler. Pour Métamorphoses, c'est toute une ville en carton, cimentée de scotch et de bouts de ficelles, dont il sera l'agent bâtisseur. Cette ville éphémère sera-t-elle dure ou fluide ? « Une ville est vivante parce qu'elle bouge, parce que les gens peuvent se l'accaparer, en combinaisons architecturales qui ne sont pas modélisables »,

constate Olivier Grossetête. « La vie d'une ville, c'est la transformation de ses fonctions, l'accaparement et le détournement des projets initiaux. L'intention est un point de départ, mais il faut aussi laisser les choses arriver et accueillir ce qui vient. » Voilà une question que les artistes de l'espace public posent à « l'aménagement urbain » : quelle place les « décideurs » seront-ils susceptibles de déléguer à l'indécidable ?

(1) <http://transit-city.blogspot.fr>

(2) Voir notamment Patrick Gaboriau et Daniel Terrolle, *SDF, critique du prêt à penser*, Privat, 2007.

(3) Métamorphoses, du 20 septembre au 6 octobre 2013 dans le cadre de Marseille-Provence 2013 Capitale européenne de la culture.

KompleXXKapharnaüm, *Figures libres*. Photo : Vincent Muteau



HARD CITY VS. FLUID CITY

———Dominique Vernis

“A fear of space lives within us where it builds invisible walls.”

The modern city has become inhospitable under property speculation and overflowing traffic. A city is not just building and city planning. It is what its inhabitants make of it. Artists of the public space know we live everything through our perception and that our perception is sometimes blurry.



Let's face it. Any writer who willingly accepts to write an essay on the notions of “hard city” and “fluid city” can feel quite ill-equipped when writing time comes. Like any modern journalist, he does his research without wasting hours at the library and googles words like “fluid city”. Sadly, only carpooling sites and ecomobility service operators come up. Is urban fluidity nothing but a matter of traffic? Is the almighty car the center of attention of all city planners? Move along, nothing to see here.

But if you look hard enough you can find a blog called “Transit-City” (1) that defines itself as “a program of prospective reflections on the city and all ways of life” and whose ambition it is “to bridge the gaps between subject matters as diverse as city planning and marketing, retail and sociology, property promotion and transports”. Then, suddenly, one of the headlines catches your attention: “What if a fluid and reasonable city is a boring city? A city that is too clean inspires only death: what if a city synonymous with mess is a good thing?”

The notion of “hard city” gives much more result online. You can find out how the modern city slowly adapted to harsh times, especially to poorer citizens like the homeless (2) as if you had to erase all signs of poverty to eradicate it. Through concrete, entry codes, and other examples of securitarian policies, the city has become inhospitable for all of us.

Artists who work in public spaces are “homeless” too. During the last few years, regulations and security laws have hindered or complicated their urban expression. The fluid of their imagination has been harshly affected by swiftly set up mental and physical barriers in a society dominated by control and surveillance. Maya Bösch, codirector of Theatre Grütli in Geneva (until June 30, 2012), writes: “A fear of space lives within us where it builds invisible walls.”

Dries Verhoeven is one of the young artists questioning and defusing the fears we have inside of us. In his projects, he does not fear the irruption of chance nor his audience's free will. It is all about creating unwelcomed, troubling, and poetic moments that have been pulled out of “the busy and chaotic world” that we are all forced to live together in. In his performance ‘Au milieu du gué’, he “directed” two members of the audience who did not know each other and placed them in the same room, on each side of a soundproof glass wall. In ‘Suivez la piste’, the audience was invited to walk into a deserted train station and was guided via their mobile

phones. The experience of isolation is a condition of the modern man: in 'You Are Here', each member of the audience enters a hotel room. A mirror on the ceiling reflects what is happening in adjacent rooms where other people are lying on the bed, just like them. The "spectacular" leaves room to something more intimate, in a search for "gestures that impress and leave their mark". That probably forces us to be aware of the repressed realities we consider invisible. In 'No Man's Land' in 2008 in Utrecht, the audience had to follow an immigrant from the train station to a suburban neighborhood, while listening to a story told through their earphones. Train stations are places of transit, wander and crossroads. They are places where random stories appear, like the ones created by Argentinian Mariano Pensotti. In 'A veces creo que no te veo', writers are invited to imagine, on the spot, short stories based on the departures and arrivals of the trains. Their writings are then projected on screens throughout the station and travelers become the involuntary protagonists of fictions that include them and offer them the possibility of becoming actual "actors" through specific actions.

"Ready-made art" is definitely a base principle for contextualized art that simply reveals existing situations and unearths their poetic potential rather than "directing" them. Slovene Kud Ljud practices this kind of exercises in 'Streetwalker gallery'. A fake art curator and fake guides walk the audience through a city they transform into an open air contemporary art gallery. A wall, a half-erased inscription, a graffiti, an overturned trash can, a sign, anything can become a work of art when a so-called expert decides to call it so. Here is the very essence of Duchamp: his genius was not to exhibit a manufactured urinal in a museum but to call it 'Fontaine' ("Fountain"). In other terms, what he saying was: "Welcome, you who thinks you see." Art lies first in the perception we have of it and sometimes this perception can be blurry.

There are a thousand ways to create a shift and to make buildings less imposing and less oppressive. Working with collective FC Bergman from Antwerp, Thomas Verstraeten performed a speechless monologue, a mute, outdoor performance, under the greatness of the sky, in his play 'Terminator Trilogy'. Facing "the overabundance of opinions on what makes a happy life", a man believes he is giving himself "the liberty of shaping the world to his taste and from his desires", of leading his life following his own judgment and convictions, only to realize eventually that "all roads lead to the same roundabout of eternal loneliness". To escape this typically urban feeling that unites as much as it destroys, you can create gatherings

that can be protesting and/or festive. Collective Rara Woulib from Marseilles imports in 'Deblozay' (a word that means "mess" in Creole) the spirit of Haitian "rara", a true musical and ambulatory trance. Night fuels mysteries and fantasies and this is when the audience is invited to explore forgotten and marginalized paths and spaces. Guided by "guédés", ghosts who supposedly guard collective memory, the audience will be able to "get lost" in shortcuts and forbidden places in order to hopefully "change their perceptions of the city".

Company KompleXXkapharnaüm also makes the most of its ambulatory form in 'Figures libres' ("Free figures"), a work on marginality that started in a previous creation called 'Memento'. In this performance filled with lights and sounds, the silence of words leaves more room for body language. The soundtrack is played live while dancers/projectionists on three parade vehicles invade the walls of the city with mute portraits that show and narrate "invisible" lives, the lives of the outcast, of the "unseen", of those we cannot see. For KompleXXkapharnaüm, "walking in the city is like walking in the footsteps of people we meet every day anonymously. It is about putting up on the walls the paths described by their faces, what they give off at the precise moment we look at them, what they say and suggest about where they are going. It is about getting a fleeting footprint of the paths we feel with our skin, where life leaves its mark."

Project 'Figures libres' (created in June 2012 during the Furies festival in Châlons-en-Champagne) will be programed for Métamorphoses, an event proposed by Lieux Publics during the Marseilles-Provence festival of 2013 (3). The objective is to show that, behind its "title" of European Capital of Culture, Marseilles will not only be "renovated", it will also be "revealed" in all the crevices of the sometimes outcast lives of which it is made up.

"Circus games have always made up the best of reality TV and an absolute in terms of entertainment: there is a dark side to entertainment that always requires more blood and tears and that can bring social peace. But there is also a lighter, more popular side to entertainment that often connects to art and culture," writes Wilfried Wendling, imagining in 'Eschatologie' a street installation for a great sound choir with mobile amps and percussionists. As far as fears of Apocalypse are concerned, "we should not give a speech but convey an emotion. We should deploy a sound and visual performance to make people feel real, imaginary, intimate, and universal threats." Wilfried Wendling suggests that "the question of masses is essential to this new approach of Apocalypse. It makes us think about our present, not about the end of a region

or a country or a continent, but about the end of the world itself. This new awareness about the global nature of our world comes with the idea of mass and of the multiplicity of individuals. Streets are the place for communities, the place we share and the place of the collective, ultra individualized infinity."

Collective fears spread more or less rapidly. They are defined by the National Agency for Urban Psychoanalysis that will analyze Marseilles as well as the neighboring cities. After three years of study, this geo-poetic investigation will present a "treaty of enchanting city planning" through a series of "ideas for a decent development". After a skillful diagnosis of "the archetypes of a neurotic city", the Agency will provide "adequate therapeutic solutions" like "bucolic habitation areas" to revive social relationships in the hearts of town, "extraordinary transportation" to prepare the end of the oil era, or "density seen as the city of dance", with housing in bridges and the renovation of abandoned wastelands and tankers. Who said psychoanalysis was boring?

Imagining a decently sustainable (or sustainably decent) city does not excuse from not organizing ephemeral events that can leave their mark in our memories. Living in Marseilles, Olivier Grossetête is an expert in fragile buildings and in situ mo(nu)ments. As a playful artist, he can replay a scene from a movie with a paper boat, make a fly fly in a dark room, send a suspension bridge attached to helium balloons up in the air, or scribble on thousands of paper sheets these few words: "Is this work?" By advocating for an art that is actually taking the plunge, built from the reuse and misuse of common materials, Olivier Grossetête does not hesitate to erect cardboard buildings cemented with duct tape and strings in the hearts of cities, through "collective building workshops". Will this ephemeral city be hard or fluid? "A city is alive when it moves, when people can own it through architectural associations that cannot be planned," explains Olivier Grossetête. "A city is alive when its functions are transformed, when it monopolizes and adapts what was initially planned. Our intentions are a start but we have to let things happen and welcome whatever comes up." This is the question artists from the public space ask "city planners": what are decision makers likely to leave to chance?

(1) <http://transit-city.blogspot.fr>

(2) See Patrick Gaboriau and Daniel Terrolle, 'SDF, critique du prêt à penser', Privat, 2007.

(3) Métamorphoses, from September 20th to October 13th 2013, during the events of Marseilles-Provence 2013, European Capital of Culture.



Jaro Vinarsky, *L'ai-je bien descendu ?*, Small is beautiful 2010. Photo : Vincent Lucas

STARS ON STAIRS, JOUER DANS L'ESCALIER

Jean-Sébastien Steil

Les villes qui bordent la mer Méditerranée partagent deux caractéristiques : des escaliers dévalent les pentes vers la mer en formant des rayons concentriques, et une histoire plurimillénaire s'empile par strates que les archéologues explorent comme une échelle chronologique. Ces deux traits communs donnent une profondeur singulière au projet *Stars on stairs* que Jany Jérémie (1), chorégraphe, dessine pour les escaliers de la gare Saint-Charles à Marseille dans le cadre des Métamorphoses de Marseille-Provence 2013.

Les règles du jeu sont simples : toute personne volontaire qui aspire à sa minute de gloire pourra s'inscrire pour participer, un week-end précis, à un grand défi collectif ludique, sorte de « marathon de l'escalier ». Chaque participant proposera une descente personnelle, inspirée et free style : en dansant, en jonglant, à reculons, en musique, en rollers, à ski ou en monocycle... Une centaine de performances se succéderont ainsi chaque jour.

Stars on stairs comporte deux autres volets : la coloration des marches à la craie pour esquisser un fond de scène et la présentation dans l'escalier d'un spectacle chorégraphique basé sur cinq duos de danseurs européens. Jeu dans le jeu, les cinq duos seront mixés en direct pour ne faire qu'une seule pièce plurielle, à la manière d'un VJ mixant plusieurs images. Par sa couleur de fond, la délimitation de jeu et la disposition du public, l'escalier devient une scène, poussant à porter un regard nouveau sur cet élément emblématique de la ville. L'espace scénique révélera-t-il les dimensions symboliques du monument, à la fois seuil de Marseille, porte de la Méditerranée et point de passage de l'Europe vers le vaste monde – les deux colonnes qui encadrent l'escalier se nomment Afrique et Asie ? « *Nous jouons, dit Jany Jérémie, nous inventons une image qui donne à voir de nouveaux horizons. L'escalier est l'art du visuel. On propose un cadre qui fabrique une image de cinéma : un escalier et des danseurs qui le descendent.* »

(1) Jany Jérémie a été invitée par Lieux publics lors de la résidence d'écriture Side by Side (Ecrire côte à côte) du réseau européen IN SITU en 2011.

STARS ON STAIRS, PLAYING ON THE STAIRS

Jean-Sébastien Steil

Cities on the Mediterranean Sea share two characteristics: flights of stairs that lead down to the beach in concentric circles and an age-old history piling up so high that archeologists can study it like geological strata. These two characteristics give a particular depth to project "Stars on Stairs" that choreographer Jany Jérémie (1) is designing for the stairs of Saint-Charles station in Marseille and the Métamorphoses festival as part of the Marseille-Provence 2013 program.

The rules are simple: any volunteer willing to enjoy their fifteen minutes of fame can sign up to take part in a great, playful challenge on a given week-end: a "stair marathon", if you will. Every participant will present a personal, inspired, and free style downhill run: dancing, juggling, backwards, in music, on roller blades, on skis, on a unicycle, run down the stairs however you like. A hundred performances will be presented each day.

There are two other events in Stars on Stairs: coloring the stairs with chalk to create a backdrop and a choreographed performance on the stairs, based on five European dance duos. With its background color, its delimitation of the playground, and given the location of the audience, the stairs will become a stage. The audience will be forced to look at this emblematic element of the city from a new perspective. Will the stage show the symbolic nature of the monument as the doorstep of Marseille, the gate to the Mediterranean Sea and a crossroads between Europe and the rest of the world? It is worth noting that the two columns on each side of the stairs are called "Africa" and "Asia". Jany Jérémie explains: "We are playing. We are inventing an image that echoes new horizons. The stairs are visual art. We create a frame that builds a cinematographic image: a staircase with dancers running downstairs."

(1) Jany Jérémie was invited by Lieux publics to writing workshop 'Side by Side' organized by European network IN SITU in 2011.



Mischief La-Bas, *The Zoo*. Photo : Ian Smith

LA CRÉATION IN SITU EN GRANDE-BRETAGNE

Chloé Déchery

Enfant du situationnisme, le mouvement du *site-specific* au Royaume-Uni déplace les référentiels conventionnels de l'art et propose des expérimentations de l'espace qui interrogent le lien social et la modernité. Ce nouvel art de ville cache-t-il une contestation de la ville marchande ?

Héritières des avant-gardes, les pratiques artistiques *in situ* émergent aux États-Unis et en Europe au cours des années 1960. Tandis qu'Allan Kaprow cherche à décloisonner l'art et la vie au cours de happenings qui mettent en scène le quotidien (*18 Happenings in Six Parts*, 1959), d'autres artistes *in situ* redonnent une visibilité à des espaces ordinaires. L'œuvre d'art n'est plus identifiée à un objet et s'émancipe du contexte muséal ou théâtral. Lorsque Trisha Brown envoie ses danseurs arpenter les murs et les toits des immeubles new-yorkais (*Walking on The Wall* et *Roof Piece*, 1971), il s'agit de replacer l'art comme pratique au cœur de l'espace public. Pour ces artistes, investir l'espace public est un acte politique, puisqu'il s'agit d'organiser une redistribution du sensible dans la ville.

Au cours des dix dernières années, la Grande-Bretagne a été l'objet d'une efflorescence de pratiques artistiques témoignant d'un intérêt nouveau pour la topographie urbaine. Après les succès de Shunt (*Amato Saltone*, National Theatre et Shunt Vaults, Londres, 2005-2006) ou Punchdrunk (*The Mask of The Red Death*, Battersea Arts Centre, Londres, 2007-2008), le théâtre et la performance *in situ* ont pris place dans le paysage culturel anglo-saxon.

Par-delà ses liens avec les happenings, Fluxus ou le situationnisme, la création *in situ* entretient également des affinités avec le théâtre de rue et le divertissement populaire. Ian Smith, directeur artistique de la compagnie écossaise Mischief La-Bas, réactive les codes de la parade, de la foire ou du marché, interrogeant de façon ludique le rapport entre le spectateur et son environnement. En reproduisant le crash d'une

fusée en plein centre-ville par exemple (*Project X*, 2000), Mischief La-Bas cherche à donner à voir « une réalité altérée », « quelque chose qui n'aurait pas dû avoir lieu ». Lorsque la performance déplace les lignes de force entre le visible et l'invisible, l'autorisé et le possible, le réel et le fictif, les rapports de force qui traversent et agencent le territoire urbain s'en trouvent modifiés. Dans le cadre de son nouveau projet, *The Zoo*, qui reproduit un parc zoologique composé de créatures monstrueuses issues d'un Antarctique imaginaire, Ian Smith cherche à inverser les relations entre *performer* et participant, où ce qui fait œuvre se situe davantage dans l'acte de voir que dans celui d'être vu.

Le *site-specific* peut également conjuguer le monumental et l'intime et resserrer les liens d'une communauté. En 2011, le National Theatre of Wales et WildWorks organisent, pendant le week-end de Pâques, dans la petite ville de Port Talbot, *Passion*, un événement d'une ampleur sans précédent qui reproduit le chemin de croix et la crucifixion du Christ, transposés à l'époque contemporaine. L'échelle de l'événement, nécessitant plus de 1 000 bénévoles et composé à partir des souvenirs des habitants, laisse supposer l'impact d'une telle production sur une ville portuaire aujourd'hui ravagée par les effets de la désindustrialisation et de la crise économique.

A rebours des interventions spectaculaires, la compagnie Blast Theory, basée à Brighton, incite le spectateur à se réappropriier l'espace public. Ses spectacles, inspirés par la culture du *gaming* (*You Get Me*, 2008), du jeu en réseau (*I'd Hide You*, 2012) ou de la téléphonie mobile (*A Machine to See With*, 2010), modélisent une immersion peu intrusive du spectateur

au sein de l'environnement urbain. Le duo anglais Rotozaza propose au spectateur de mener, à l'aide d'un lecteur mp3 et d'une paire d'écouteurs, une promenade guidée dans un supermarché, et d'entrer en interaction avec les passants (*Wondermart*, Forest Fringe, Edimbourg, 2009). Ces expériences mettent l'accent sur l'étrangeté du familier et présentent les espaces de notre quotidien comme les lieux insolites d'une enquête anthropologique.

Réinvestir des espaces publics tombés en désuétude ou créer de nouveaux espaces de sociabilité au cœur de la ville revient à rendre visible des tensions et des paradoxes propres à la société de consommation : l'art dans la ville revendique une place pour les échanges gratuits (1). Inciter le spectateur à regarder, à traverser, à habiter l'espace urbain différemment, c'est chercher à créer une respiration dans un environnement dominé par des logiques du flux et de l'hypermobilité. Le spectateur de *site-specific* a alors non seulement la possibilité d'appréhender son environnement immédiat par le biais d'une expérience artistique, mais aussi de nouer des relations sociales à travers des micro-actions qui lui permettent d'éprouver une nouvelle forme de lien social et, éventuellement, d'« apprendre à mieux habiter le monde » (2).

(1) La gratuité est ce qui distingue le *site-specific* des interventions à des fins commerciales qui abondent aujourd'hui dans les villes britanniques (campagnes publicitaires recourant aux flash mobs, magasins et restaurants *pop-up*, installations événementielles, etc.).

(2) Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Les Presses du réel, 1998, p.13.

SITE-SPECIFIC ART IN GREAT BRITAIN

Chloé Déchery



Mischief La-Bas, *The Zoo*. Photo: Ian Smith

Heir of situationism, site-specific art in the United Kingdom shifts the traditional references of art and suggests experiences that question social relationships and modernity. But isn't this new, urban art actually a protest against the city as a commercial entity?

Site-specific art emerged first as an avant-garde movement in the United States and Europe during the 1960s. Artist Allan Kaprow was looking to merge art and life through happenings that staged everyday life ('Eighteen Happenings in Six Parts', 1959) whereas other artists worked *in situ* in ordinary spaces to try and renew their visibility. Works of art ceased to be objects: they outgrew museums and theatre stages. Trisha Brown sent her dancers on the walls and rooftops of New York City ('Walking on The Wall' and 'Roof Piece', 1971) in order to return art to its place as a practice that belongs to the public sphere. Those artists saw the invasion of the public space as a political statement: they were bringing sensations back into the urban landscape.

During the last 10 years, Great Britain has seen urban art practices bloom and echo a newfound interest in urban topography. After the success of collectives such as Shunt ('Amato Saltone', National Theatre and Shunt Vaults, London, 2005-2006) and Punchdrunk ('The Mask of The Red Death', Battersea Arts Centre, London, 2007-2008), theatre and *in situ* performances became established on the British art scene.

Beyond happenings, Fluxus or situationism, site-specific art also shares resemblance with street theatre and popular entertainment. Art director for Scottish theatre company Mischief La-Bas, Ian Smith revives the codes of parades, fairs and markets to playfully question the relationship between the audience and their environment. When recreating the crash of a space rocket in

downtown Glasgow in 'Project X' (2000), Mischief La-Bas was looking to show an "altered reality", "something that should not have happened". When performance shifts the line between what is visible and what is invisible, what is authorized and what is possible, what is real and what is fictitious, the lines that cross and organize the urban layout are in turn modified. In his new project 'The Zoo', Ian Smith recreates a zoological park filled with monsters from an imaginary Antarctica. He is looking to reverse the relationship between the performer and the audience: the art piece is now longer what is seen but the act of seeing itself.

Site-specific art can also associate monumentalism and intimacy, and bring closer a community of people. In 2011, in the small town of Port Talbot during Easter weekend, the National Theatre of Wales and Wild-Works staged a performance called 'Passion': they recreated the Stations of the Cross and the crucifixion of Christ in a contemporary setting. The scale of the event required more than 1,000 volunteers and was built from the participants' memories. Such a performance must have had a huge impact on the small fisherman town, devastated by the aftermath of deindustrialization and the financial crisis.

Far from spectacular performances, Brighton-based company Blast Theory called onto the audience to seize back the public space. Their performances are inspired by gaming culture ('You Get Me', 2008), online games ('I'd Hide You', 2012) and mobile phones ('A Machine to See With', 2010). They il-

lustrate the slightly intrusive immersion of the audience into the urban environment. English duo Rotozaza prompted the spectator to take a guided tour of a supermarket with an MP3 player and earphones and to interact with other people ('Wondermart', Forest Fringe, Edinburgh, 2009). Those experiences focused on the daily strangeness of our lives and showcase our everyday environment as extraordinary places out of an anthropological study.

Reinvading public spaces that fell from grace and creating new spaces of socialization in the hearts of towns are making consumer society-specific tensions and paradoxes visible. Art in the city promotes the creation of a place for free interactions (1). Calling on the audience to look, cross, and live in the urban space in another way is like looking for a space to breathe in an environment overpowered by the logics of fluctuation and hypermobility. The audience of a site-specific work of art can grasp their immediate environment through the art experience and create social interactions through small actions that allow them to experience a new kind of social relationship and, maybe, to "learn to better live in the world" (2).

(1) Gratuity is what makes site-specific art different from advertising happenings abounding in British towns today (e.g. flash mob-based ad campaigns, pop-up stores and restaurants, temporary installations).

(2) Nicolas Bourriaud, 'Esthétique relationnelle', Les Presses du réel, 1998, p.13.



Invisible Playground, *Field Office*, Budapest, sept. 11. Photo : Emese Kelle



Invisible Playground, *Field Office*, Budapest, sept. 11. 'Underwater' Photo : Emese Kelle



Invisible Playground, *Field Office*, Budapest, sept. 11. 'True Love' Photo : Emese Kelle

JEUX URBAINS DANS LES VILLES POSTSOCIALISTES

Samu Szemerey

Les artistes d'Europe centrale jouent un rôle majeur dans la reconstruction de l'espace public, contrôlé par le pouvoir et désinvesti par les individus sous l'ère socialiste, puis réduit à l'usage privé dans la période postsoviétique. Les jeux artistiques ont cette vertu de rétablir la sphère publique, autant qu'ils valorisent la singularité de l'expérience de chacun.

L'automne dernier, le collectif berlinois Invisible Playground a développé dans des festivals à Budapest et à Prague une série de jeux en espace public. Ces événements invitaient les participants à explorer des espaces publics à travers de micro-utopies ludiques, développées *in situ* en « *remixant réalité et fiction, peurs et fantasmes* » selon les mécanismes connus de plusieurs jeux.

Après une arrivée en surfant sur les ombres de passants pour une mission de sauvetage, des plongeurs s'immergeaient dans l'océan de passages souterrains de la gare ferroviaire Nyugati de Budapest. Ils y rencontraient des sirènes, des requins et d'autres créatures. Utilisant les mêmes espaces et le réseau informel de petits commerces, les joueurs de *PoorVille* devenaient des entrepreneurs essayant de développer des micro-commerces dans une économie parallèle complexe. Des contrebandiers de Tetris, à Prague, dupaient les agents de sécurité laxistes afin de construire et de vendre illégalement leurs pièces à empiler. Quels liens entre ces histoires et le rapport à l'espace public dans les villes postsocialistes ?

Les jeux en espace public sont un phénomène nouveau, formes sociales de jeux étroitement liées au contexte urbain. Les questions qu'ils posent sur la transition avec les régimes totalitaires vont au-delà des seules questions de l'art, du théâtre et du jeu. Elles croisent les dynamiques du pouvoir postsocialiste et mettent en jeu des questions liées à l'espace urbain qui n'ont souvent jamais été abordées. Les jeux renversent l'expérience générale des villes postsocialistes où les règles et l'autorité sont déconnectées de leur environnement, dissociant la production d'espace social des espaces de la vie urbaine. Dans les sociétés où les libertés publiques sont faibles, les réalités mo-

délisées des jeux fournissent un environnement sécurisé pour explorer des rituels subversifs et libérateurs qui questionnent et reconfigurent les systèmes de contrôle en place en créant des expériences partagées.

Pour comprendre cette trajectoire et les utilisations potentielles des jeux urbains dans les villes postsocialistes, il est important de regarder les structures sous-jacentes aux espaces sociaux et certaines initiatives qui ont tenté de les révéler, de les changer ou de les utiliser lors des deux décennies qui ont suivi la chute du communisme.

La Hongrie est habituellement perçue comme le plus libéral des régimes communistes. La période de consolidation après la révolution réprimée de 1965 a engendré un soi-disant équilibre entre une autonomie individuelle relative et un appareil d'Etat omniprésent. Ce degré relatif de liberté individuelle était réservé aux espaces privés. Comme la révolution était implicitement un conflit spatial, la crainte d'utilisations incontrôlées de l'espace urbain perdurait. Les villes ont ainsi été abandonnées non seulement par leurs habitants, qui ont accepté le compromis du retrait en échange de l'indépendance, mais aussi par l'Etat, réticent à envisager des transformations urbaines contraignantes en dehors du respect de quotas de logements et du développement des transports.

Dans ce contexte, les jeux faisaient figure de pratiques de débrouille dans une urbanité de contrôle illogique et généralisé. Jouer, c'était un peu échapper aux systèmes de surveillance. L'espace comme lieu d'expériences partagées était invisible, puisqu'une telle approche confrontait la société et les élites à la preuve matérielle que leur monde commun était une fiction. Parler de l'espace public signifiait parler

de l'Histoire, de la révolution et des réalités de la vie, autant d'éléments de contraste avec les images canonisées du socialisme.

A partir de 1989, la démocratie a amené des changements rapides et profonds dans la propriété foncière et la gestion des environnements urbains. L'économie de marché émergente et le choc de la transition ont renforcé la survie et le succès individuel, reléguant les espaces publics inoccupés à la sphère privée et à la politique postmoderne. Dans ce contexte, développer un travail créatif en relation approfondie avec la réalité urbaine s'est révélé particulièrement problématique, même des années plus tard. La première exposition qui traitait de la question sociale dans l'art, intitulée *Poliphony*, a été organisée en 1993. Après que l'établissement qui devait l'accueillir s'est désisté, l'exposition a eu lieu dans divers espaces publics de Budapest. Pour avoir insisté sur la responsabilité des artistes dans le traitement des questions publiques, sociales et politique (1), l'exposition fut très critiquée. Malgré cela, elle s'est révélée être une référence pour les artistes dont la participation a ouvert de nouvelles perspectives de travail, mais aussi pour le public qui rencontrait pour la première fois une forme d'art qui donnait sens à la ville de façon ludique.

L'espace urbain postsocialiste est généralement décrit par son utilisation inadéquate et son manque de contrôle civil, qu'on retrouve dans les questions de propriété et dans les pratiques sociales. Les jeux permettent de donner une portée performative à la mémoire, en passant de perspectives individuelles cachées et fragmentées à une réflexion collective sur la ville. En 1997, pour leur projet *Inside Out*, le duo d'artistes Big Hope a distribué des appareils photos jetables à des SDF de Budapest et leur a demandé de documenter leurs vies (2).

Les jeux sont une forme d'interaction sociale dont les potentialités ne sont pas des portes de sortie fictives. Ils sont au contraire une réinscription dans le réel, susceptible de contrer les dangers du consumérisme et du populisme.

Les images et les histoires qui s'y rattachent ont été exposées. Elles révélaient des choses qui, jusque-là, n'avaient jamais été vues. Outre l'acte politique de donner une voix à un groupe exclu, ce projet a aussi élargi les possibilités d'interprétation individuelle des espaces publics.

L'approche artistique est progressivement passée de l'appropriation individuelle des espaces, comme dans l'exposition *Gravitation* organisée pour le Ludwig Museum de Budapest en 2002, à leur découverte et à leur négociation. Des lieux innovants tels que le Trafó ont mis en place des ateliers de recherche urbaine et des programmes de danse dans les lieux publics. Plusieurs initiatives au tournant du millénaire se sont attelées à l'activation et à l'exploration de différentes parties de la ville de façon conviviale, qu'il s'agisse de recréer le projet français de plage urbaine à Budapest, d'organiser des compétitions annuelles d'art en espace public ou des visites guidées urbaines organisées par des artistes.

Ces projets illustrent clairement un changement dans la compréhension politique de l'espace public. Dans l'événement *Pont:Itt:Most* (Juste:Ici:Maintenant) en 2005, un des projets les plus réussis était une sculpture qui présentait un punching-ball suspendu au centre d'une place animée du centre-ville. Le sac a engendré de nombreux événements sociaux spontanés ainsi qu'un certain nombre de bagarres, après quoi il fut retiré par la police. Le processus entier était éducatif dans le sens où il révélait les tensions et les désillusions sous-jacentes au silence de la sphère publique postsocialiste. Il a également révélé la réticence des institutions politiques à engager un dialogue quand la situation leur échappe. Les politiques s'intéressent néanmoins de plus en plus à la ville, s'appropriant aussi des stratégies de jeu. Un candidat aux élections de 2006 a ainsi transformé une place en parc éphémère, en recouvrant les trottoirs récemment

renovés d'un tapis de gazon et en installant un panneau d'affichage avec une photo aérienne du quartier sur laquelle les visiteurs étaient invités à indiquer et à surligner les lieux pour lesquels ils avaient un intérêt personnel.

Des regards extérieurs aident souvent ceux qui fréquentent régulièrement des lieux à les revisiter. Une visite en bus organisée par le groupe d'artistes E-xplo en 2004 proposait une relecture de Budapest à la lumière de textes situationnistes et modernistes écrits, en partie, par des auteurs hongrois. Elle invitait ainsi à réfléchir à l'héritage des révolutions dans la société postrévolutionnaire. Un des éléments surprenants de cet événement était le fait que la majorité du discours complexe s'étalait sur toute la ville, aidant à transgresser ses frontières internes.

Ceci nous ramène à Invisible Playground. Réinvestir les passages de Prague qui étaient fermés sous l'ère socialiste ou placer des joueurs dans des rôles habituellement observés à distance, tel que les vendeurs à la sauvette de Budapest, a restructuré l'expérience de l'urbanité pour les joueurs comme pour les passants. Les routines spatiales quotidiennes ont été perturbées par l'intensification du regard sur l'environnement, transformant les lieux habituels en espaces de réflexion et de conflits productifs. Les jeux sont une forme d'interaction sociale dont les potentialités ne sont pas des portes de sortie fictives. Ils sont au contraire une réinscription dans le réel, susceptible de contrer les dangers du consumérisme et du populisme. Ils produisent un sentiment d'appropriation et favorisent l'émergence de nouvelles formes de participation et d'action politique.

(1) Voir le site web du projet : <http://pa.c3.hu/en.html>

(2) Voir le site web du projet : <http://www.c3.hu/collection/homeless/>



Invisible Playground, Field Office, Budapest, sept.11. Photo : Emese Kelle

URBAN GAMES IN POST SOCIALIST CITIES

Samu Szemerey



Artists from Central Europe play a major role in the reconstruction of a public space that has been controlled by the government and fled by individuals under socialist reign, and set aside for private use during the post-soviet era. Artistic games can recreate a public sphere because they promote the uniqueness of each of our experiences.

Last autumn's theatre festivals in Budapest and Prague introduced series of site-specific games designed and performed by the Berlin-based Invisible Playground collective. These events invited audiences to explore public spaces through several interlinked "playable micro-utopias" developed on site "remixing facts and fictions, fears and fantasies", using mechanical elements of various popular games.

After arriving by surfing on the shadows of passers-by for a rescue mission, divers submerged into the sea of the underpasses at Budapest's Nyugati railway station. They met there mermaids, sharks and other creatures. Using the same spaces and their semi-legal network of commerce, *PoorVille*'s players became entrepreneurs trying to develop micro-businesses in an intricate shadow economy. Tetris smugglers in Prague tricked lax security to hustle and build their stacks. How do all these stories relate to the histories and spatial habits of post socialist cities?

Site specific games – social forms of play that are deeply embedded in their urban context – are a new phenomenon. However, the questions they raise in cities that are undergoing transition after totalitarian regimes reach far beyond the intersecting territories of art, theater and gameplay, touching upon crucial and often still un-discussed elements of post socialist urban space and power dynamics. This process reverses the general experience of post socialist cities where rules and authority are detached from their environment, removing the production of social space from actual spaces of urban life. In societies with weak links between urban space and freedom, the model realities of games provide a safe environment to explore these concepts in subversive and empowering rituals which

question and reconfigure incumbent systems of control through creating shared experiences.

To understand this trajectory and the potential uses of urban games in post socialist cities, it is important to look at the underlying structures of their social spaces and some of the initiatives which have attempted to reveal, change or use them in the two decades since the fall of communism.

Hungary is usually seen as the most liberal of communist regimes where the consolidation period after the crushed revolution of 1956 resulted in an ostensible balance between relative personal autonomy and an enduring, all-encompassing state apparatus. This relative degree of personal freedom was confined to private spaces. As the revolution had been an implicitly spatial conflict, the risk of un-controlled uses of urban space was persistent. Cities were thus abandoned not only by their citizens who accepted the compromise of withdrawal in exchange for independence but by the state too, which was reluctant to envision major or upsetting urban transformations apart from meeting housing quotas and developing transportation.

Games in this context referred largely to practices of making do in an urbanity of inconsistent but pervasive control, such as evading and tricking surveillance. Space as a container of shared and disputable experiences was invisible – logically, as any other approach would have unavoidably confronted both society and the ruling elites with the material evidences of their co-created fictional world. Talking about public space meant talking about history, revolution and realities of life contrasted with canonized images of socialism.

Games are a dominant form of social interaction today. The extraordinary possibilities they represent are not in the fictional escape routes they offer. They are on the contrary a re-registration in reality, susceptible to counter the dangers of consumerism and populism.

Democracy after 1989 brought about rapid and profound changes in the ownership of real estate and the management of urban environments. The emerging market economy and the shock of the transition reinforced the significance of individual survival and success, quickly delegating unoccupied public spaces to the private sphere and postmodern politics. Indeed, developing an in-depth engagement with urbanity's present reality as a theme of creative work proved to be highly problematic even years later. The first major art show on social commentary in art entitled 'Poliphony' was organized in 1993 and after its original host institution's withdrawal it was realized in various public spaces of Budapest, drawing criticism for its insistence on the responsibility of artists in engaging public, social and political issues.⁽¹⁾ Despite its apparent failure however, this show proved to be a key reference both for artists whose participation opened up new perspectives in their work and for a wider public, too, for whom this was practically the first encounter with contemporary art making sense of the city in a playful manner.

Post socialist urban space is generally described by inadequate public use and lack of civil control reflected both in ownership and social practices. Games can confront this heritage by giving memory a performative dimension, transitioning from individual, hidden, fragmented perspectives to shared reflection through the act of playing.

For their project 'Inside Out' in 1997, the tandem of artists Big Hope handed out throwaway cameras to several homeless people in Budapest and asked them to document their lives. ⁽²⁾ The images and the attached stories exhibited

after collecting the cameras showed views of a world that until then had no visual manifestation. Besides the political act of giving voice to an outcast social group, this project also significantly expanded the possible idiosyncratic interpretations of public spaces.

The artistic approaches gradually changed from appropriating spaces for their agendas (such as the public art show 'Gravitation' organized by the Ludwig Museum Budapest in 2002) to uncovering and negotiating them. Innovative venues like the performance space Trafó launched programs for dance projects in public spaces and urban research workshops. Several initiatives around the turn of the millennium took on activating or exploring parts of the city in a more leisurely way, from recreating the French urban *plage* projects in Budapest to annual competitions for public art and urban exploration tours ran by artists.

These projects definitely signaled a shift in the political understanding of public space. One of the most successful projects of the 'Pont:Itt:Most' ("Right:Here:Now") public art competitions was a sculpture piece that featured a suspended punching bag installed on a busy downtown square in 2005. The bag attracted spontaneous social events as well as a number of brawls after which it was taken down by the police. The entire process was instructive in revealing the tensions and disenchantment underlying the silence of the post socialist public sphere, as well as the wariness of the political establishment to engage in dialogues where they lacked total control. Politics nevertheless became increasingly interested in the city, also appropriating gaming strategies. A 2006 event for a candidate turned a square into a "pop-up

park" by overlaying grass carpet on the recently renovated pavement and installing a billboard with an aerial photo of the district that invited visitors to mark and highlight places of personal concern.

Informed outsiders often help to revisit locations which might remain unrecognized by those routinely visiting them. A themed bus tour organized by the artist group E-xplo in 2004 re-read Budapest in light of Situationist and modernist texts assembled partly from Hungarian authors, reflecting on the legacy of revolutions in a post revolutionary society. One of the surprising elements of the event was, apart from the places it took its participants to, the fact that the majority of the complex discourse laid out over the city, helping to transgress its internal boundaries that had been resourced locally.

Which brings us back to Invisible Playground. Choosing sites like the passages in Prague that had been closed for decades during socialism or putting players in roles otherwise observed from critical distances like illegal street vendors in Budapest restructured the experience of urbanity both for players and passersby. Games are a dominant form of social interaction today. The extraordinary possibilities they represent are not in the fictional escape routes they offer. They are on the contrary a re-registration in reality, susceptible to counter the dangers of consumerism and populism. They supply a feeling of appropriation and favor the emergence of new forms of participation and political action.

(1) see project website <http://pa.c3.hu/en.html>

(2) see project website <http://www.c3.hu/collection/homeless/>



Invisible Playground, *Field Office*, 'Unwanted Entities', Budapest, sept. 11. Photo : Emese Kelle



Invisible Playground, *Field Office*, 'Ninja', Budapest, sept. 11. Photo : Emese Kelle



István Jófeyű, *Punching bag project*, for *Field Office*. Courtesy of the artist. Photo : David Menzel.

DÉPLACER LE PUBLIC. LES PROJETS IN SITU DU THÉÂTRE KRÉTAKÖR

Tamás Jászay

Ce qui était inhabituel dans les années 1960-70 est devenu pratique courante aujourd'hui : le théâtre s'est déplacé de la scène vers l'extérieur.

Où est le théâtre aujourd'hui ? Il n'est pas simple de répondre à cette question innocente, car nous quittons désormais souvent la pénombre confortable des salles de spectacle pour des places publiques. Dans les années 1960, ceux qui faisaient du théâtre ont commencé à investir la ville alors qu'auparavant personne n'aurait envisagé qu'on puisse l'utiliser comme scène : des usines, des abattoirs, des marchés, des stades mais aussi des jardins publics, des cimetières, sont transformés en espaces scéniques. Le nombre de lieux « impossibles » est illimité et la ville est une des scènes qui bouleverse la relation entre spectateurs et acteurs. Dans notre vie de tous les jours, nous sommes connectés à des espaces communautaires à travers nos histoires personnelles et nos souvenirs. Quand des espaces urbains connus sont transformés en théâtre, l'imagination et la réalité s'entremêlent.

Tomorrow Everything Will Be Different (Demain tout sera différent), pièce de la compagnie danoise hello!earth, débute à Budapest dans la cour d'un appartement où je reçois des instructions. On m'informe par texto que sur la place voisine, quelqu'un ou quelque chose m'attend : soudain tout le monde me paraît suspect, je scrute chaque personne que je croise. Après avoir retrouvé ma partenaire de jeu (c'est plutôt elle qui m'a trouvé), on nous demande de nous assoir sur un banc, et nous commençons à regarder les gens ensemble. Peut-être est-ce eux qui me regardent ? Plus tard, dans l'une des rues les plus animées de la ville, je me retrouve assis les yeux bandés sur le siège arrière d'un vélo tandem, devant me fier à un lapin géant assis devant moi. Bien que ce projet ait lieu en ville, il constitue une invitation à pénétrer dans une aire de jeux invisible où chacun doit apporter ses propres réponses aux questions fondamentales du théâtre.

Les espaces urbains qui nous entourent peuvent ainsi être de vraies aires de jeux : les œuvres du Teatro Ojo mexicain, récompensées l'année dernière à la Quadriennale de Prague, sont uniques parce que leur mode opératoire est presque invisible. Les membres de la compagnie ne créent pas de spectacles mais cherchent des espaces urbains délaissés, qu'ils réinvestissent de leurs fonctions d'origine. Les bâtiments abandonnés du gouvernement appellent ainsi les mécanismes d'un régime autoritaire ancien dans le projet *Within a Failing State* (Dans un état défaillant). Ils partent de textes théoriques et confrontent les spectateurs aux problèmes brûlants de Mexico.

Basé à Budapest, Krétakör mène un mouvement artistique qui prône l'engagement social, la solidarité avec les plus démunis, l'implication des spectateurs et la mise en pratique de préceptes théoriques. Mené par Árpád Schilling, Krétakör était ces deux dernières décennies la compagnie indépendante hongroise la plus connue dans le monde. En 2008, tout a changé : à son summum, Schilling a dissout la compagnie, installant un bureau de production indépendant avec quelques-uns de ses collègues pour repenser le théâtre en terme de jeux créatifs en communauté.

La première expérience d'interprétation active du monde environnant a eu lieu en 2006 lorsque des acteurs de Schilling ont fondé un espace de base dans une petite ville de Transdanubie. Dans *The Astronomer's Dream* (Le Rêve de l'astronome), les acteurs s'immergeaient parmi la population déguisés en extraterrestres pour sonder l'opinion des gens sur leur relation aux étrangers. Le processus inhabituel de répétition se terminait par des performances publiques : chaque soir, un spectateur était choisi pour accéder au vaisseau spatial où l'équipe extraterrestre

de Krétakör garantissait une expérience inoubliable, tandis que le reste du public regardait sur des écrans ce qui se passait à l'intérieur.

Après avoir vu *The Astronomer's Dream*, Patrick Sommier, directeur de la MC93 de Bobigny en banlieue parisienne, a demandé en 2008 à Árpád Schilling de créer un projet dans son théâtre. En a résulté *Eloge de l'escapologiste*, créé pour le quarantième anniversaire de Mai 68. Pendant la durée du projet, les participants ont cartographié la vie de personnes sur place, étudiant ce qu'ils font, comment ils travaillent, ce qu'ils aiment faire de leur temps libre, etc. Chaque soir donnait lieu à une « première », puisque parmi les quinze spectacles, il n'y en avait pas deux identiques. Les artistes reformulaient la réalité quotidienne avec des outils de théâtre, montrant des alternatives et des façons de sortir de leurs vies ordinaires à des personnes qui n'avaient jamais été au théâtre auparavant. Les critiques n'étaient pas sûres qu'il s'agissait vraiment d'une performance théâtrale, mais on peut voir dans les entretiens des « spect-acteurs » enthousiastes, curieux et courageux.

Le terme « spect-acteur » a été créé par le théoricien du théâtre et metteur en scène brésilien Augusto Boal pour désigner l'idée selon laquelle les spectateurs sont des créateurs associés, c'est-à-dire des acteurs. Boal assigne une fonction sociale au théâtre : nos vies peuvent changer si nous le voulons, si nous sommes prêts à passer à l'action. Schilling a appliqué cette doctrine dans ses œuvres les plus récentes.

En 2009, lors du vingtième anniversaire de la fin du communisme en Hongrie, situé entre deux fêtes typiques de l'époque socialiste, la Journée de la Femme le 8 mars et la Fête du Travail le 1^{er} mai, un projet gigantesque appelé *Apology of an Escapologist* (Apologie d'un escapologiste) a été créé. Composé de plusieurs épisodes impliquant de nombreux acteurs, ce projet a illustré le changement esthétique radical des mises en scène de Krétakör en Hongrie. La foi quasi martiale de Schilling en la démocratie a été démontrée dans ce jeu de société géant au cœur de Budapest. Les groupes marginalisés de la société étaient mis en avant

(femmes enceintes, adolescents, retraités, etc.), personnes dont le privilège n'a jamais été et ne sera jamais de faire du théâtre. La participation au projet donnait le droit aux participants d'avancer de scène en scène. A la fin de la série d'évènements, qui comprenait une exposition de photos, des installations, un concert et un spectacle de théâtre traditionnel, les spectateurs et les artistes ont fêté le 1^{er} mai ensemble autour d'un repas, près des locaux de Krétakör sur une rive du Danube, au centre d'un énorme cercle planté d'arbres et de fleurs.

Au cours de l'été 2008, près de Budapest, dans une station balnéaire sur l'île de Szentendrei, le premier projet de théâtre de rue de Krétakör fut présenté avec la compagnie française Le Phun, intitulé *Père Courage*. Sur l'île, qui ne peut être abordée que par bateau, un cheval de fer rassemblait les rescapés de la guerre des sexes au cours d'un voyage de science-fiction dans des installations d'images parfois difficiles à comprendre.

A Pécs, en mai 2010, au cours de la Capitale européenne de la culture, Krétakör a créé un autre parcours. *Jaroslav Jicinsky Utopia College* est une longue ballade solitaire. Les spectateurs reçoivent des écouteurs connectés à un GPS par lesquels ils entendent des chansons de marche et des interviews de mineurs. Pendant la promenade, ils croisent des photos et des objets exposés dans des lieux publics. Cette installation couvrait toute la ville qui a presque oublié son passé minier, que beaucoup aimeraient probablement nier. Mais les créateurs de Krétakör ont œuvré pour que ce ne soit pas le cas. L'essence de la pièce reposait sur l'implication d'adultes et d'étudiants de l'école de musique qui, racontant l'histoire avec précision, ont semé le doute chez les spectateurs sur l'existence même de Jaroslav Jicinsky, père de l'industrie minière à Pécs.

Crisis Trilogy (Trilogie de la crise) est un projet monté entre l'été et l'automne 2011 dans trois pays, impliquant des douzaines de participants internationaux. Dans ce projet, Krétakör exprime son opinion sur la crise qui accable le monde via une fiction familiale en trois



Photo : Krétakör

épisodes : un jeu de société bizarre à Prague, un opéra comique à Munich et une formation d'art dramatique à Budapest.

Le premier épisode de cet énorme projet, intitulé *jp.co.de*, fut présenté lors de la Quadriennale de Prague 2011. Krétakör a invité douze candidats à créer à huis-clos quelque chose entre le chef d'œuvre, la performance de théâtre et la réalité. Chaque moment passé ensemble était filmé et l'expérience consistait à tester la flexibilité des règles d'un jeu communautaire tout à fait réaliste. Ce jeu

consistait en la cohabitation démocratique de personnes qui réfléchissent et prennent des décisions ensemble. Les enjeux de pouvoir, les dynamiques de conformité et d'hostilité, les occasions de gagner et de maintenir la confiance furent scrupuleusement consignés sur un blog alimenté par les participants eux-mêmes. On y trouve un grand nombre de tentatives de définir la tâche à laquelle ils se livraient. Mais le point fondamental est peut-être cette remarque d'un participant : « *Le plus difficile est d'essayer d'expliquer la signification de ce projet à quelqu'un qui n'y pas participé.* »

MOVING THE AUDIENCE. SITE-SPECIFIC PROJECTS OF KRÉTAKÖR THEATRE

Tamás Jászay

What used to be unusual in the sixties and seventies, has become an everyday practice today: theater has been moved from its well-accustomed place.

Where is the theater today? This innocent question is not easy to answer these days, when we often leave the cosy darkness of the auditorium for the urban public squares. In the sixties theater-makers started to involve the city in the play, of which earlier no one would have thought as a possible scene of a theater performance: factories, slaughter-houses, markets and stadiums, but also public parks and cemeteries. The number of 'impossible' theatre spaces is countless. Now let me focus on the city as a scene and on possibilities that subverts relationship between spectators and actors. Usually we are connected to community spaces of our everyday lives through personal stories and memories. When well-known urban places are transformed into stages, imagination and reality are interwoven. 'Tomorrow Everything Will Be Different' - the play of the Danish theater company called hello!earth started in the courtyard of an apartment house in Budapest, where I got some instructions. I was informed in a text message that in the nearby busy square someone or something was waiting for me – suddenly everything and everyone became suspicious for me, I was inspecting each passer-by. Having found my woman (to be honest, she found me), I was asked to sit on a bench, and we started watching people together – or did they watch us rather? Later, in one of the most crowded streets of the city, I am blindfold riding on the back seat of a tandem bike – literally I had to trust blindly in the giant rabbit sitting in front of me. Although the project was set in the city, it was an invitation to an invisible playground, where we had to give our own answers to basic questions of theater.

The surrounding urban spaces can be real playgrounds too: the works of the Mexican Teatro Ojo, which were recognized last year in Prague Quadriennale, are so unique because their operation is practically invisible. This company does not create performances, but looks for forgotten urban spaces, which they move out of their original functions. In their project 'Within

a Failing State' they commemorated the mechanisms of a former authoritarian regime with the help of abandoned government buildings. They often start-up from theoretical texts and confront their spectators with the burning problems of Mexico-city.

Open social commitment, solidarity with the underprivileged, turning the spectators into participants, creating and probing the relating theoretical context in practice – these are all typical of the newest movements of the Budapest-based Krétakör. Led by Árpád Schilling, Krétakör Theatre was the most renowned Hungarian independent theatre company worldwide in the last two decades. In 2008 everything changed: at the very top Schilling broke up his company, establishing an independent production office with some of his colleagues thinking about theatre in the form of creative community games.

Their first experience of an active interpretation of the world around us was in 2006, when the actors of Schilling founded a space-base in a small Transdanubian village. In 'The Astronomer's Dream' the actors arrived amongst locals disguised as communicative aliens, to be able to survey the opinion of residents about their relationship with strangers. The unusual rehearsing process was closed by public performances: every evening one of the spectators was chosen playfully, who could access the spaceship, where the extraterrestrial Krétakör crew guaranteed an unforgettable experience, while the rest of the audience watched on screens what happened inside.

The director of MC93 in Bobigny in a suburb of Paris, Patrick Sommier, after having watched 'The Astronomer's Dream' asked Árpád Schilling in 2008 to create a project for his theatre. This was 'Apology of an Escapologist', made for the fortieth anniversary of the May 1968 students revolts of Paris. During the time spent there, the participants of the project mapped lives of people living there, got to know what and how they work, what they like to do in their freetime etc. They had a 'first

night' every day, since there were no similar performances among the fifteen proposals. The artists rephrased everyday reality with theatrical tools, showing alternatives and a way out of their ordinary lives for people who had never been to a theatre before. The published reviews were not sure if this could have been called a theatre performance at all, but we could see in video interviews made with locals, enthusiastic, curious and brave 'spect-actors'. The term 'spect-actor' was created by Augusto Boal Brazilian theatre theoretician and director, by which he considers the spectators to be associate creators e.g. actors. Boal assigns a social function to theatre: our lives can be changed if we want it, and if we are ready to act for it. Schilling has undertaken this doctrine in his newer works.

In 2009, for the twentieth anniversary of the end of communism in Hungary, timed between two feasts that were typically celebrated in socialist times, the Women's day (8th March) and the Labour day (1st May), a megaproject called the 'Apology of an Escapologist' was created. It was composed of several episodes, with numerous actors that first manifested the radical aesthetic change in directions of Krétakör in Hungary. The almost martial belief of Schilling in democracy was demonstrated in this giant parlour game in Budapest downtown. The culturally marginalized groups of society were in focus (pregnant women, young people on the border of childhood and adulthood, pensioners etc.), persons whose privilege has never been and will never be theatre-making. Participation in the Escapologist-project was entitled the participants to step forward to the next scene and so on. At the end of these events, including photo exhibition, installations, concert and traditional theatre performance as well, spectators and creators celebrated 1st May together: close to the home of Krétakör, next to the shore of the Danube, an enormous circle was formed from turfs, trees and flowers were planted and a lunch made together was eaten up.



Krétakör, *Father Courage*. Photo : Krétakör

In the summer 2008, close to Budapest, in a holiday resort, on the Szentendrei Island, their first street theatre project was presented together with the French company Le Phun, entitled 'Father Courage'. On the island that can be approached by boat, an iron horse collected those rebels who were tired of the long war of men and women, during in a science-fiction journey, roaming between live installations of images that are sometimes really hard to figure out. In Pécs, May 2010, in the Cultural Capital of Europe, Krétakör has invited us for a different kind of roaming. 'Jaroslav Jicinsky Utopia College', is a long, lonesome walk: the spectators received earphones connected to a GPS, in which they could hear miner's marchsongs and interviews, and during the walk they met photos and objects exhibited in public places. The installation was the city itself that has al-

most forgotten about its miner past, probably many people would like to deny it, but the creators of Krétakör do not allow that. The essence is the involvement of adults and pupils of the music school, who, by telling the precisely documented story, made spectators uncertain about the fact that Jaroslav Jicinsky, the father of mining in Pécs, has ever lived or not... 'Crisis Trilogy' was realized in the summer and autumn of 2011 in three countries, with dozens of international participants. In this project Krétakör formed its opinion on the crisis afflicting the world by modelling a single fictional family in three episodes: a bizarre parlour game in Prague, a chamber opera presented in Munich and a drama training in Budapest. We deal only with the first episode of this enormous project, which is called 'jp.co.de', and was shown during the Prague Quadriennale.

Krétakör invited twelve applicants to create together in a *huis-clos*, something between the masterpiece, the theatre performance and the reality. Each moment of their time spent together was documented by a film crew, and as we can find out from the film the creators were testing the flexibility of rules of a very believably constructed community game. The game is about democratic cohabitation of people thinking and making decisions responsibly for the society. The contributors of 'jp.co.de' have logged their experiences in a blog: power structures, patterns of conformity and hostility, experiences to gain and keep trust. We can find on it a large number of attempts to define tasks executed by the participants. But the crucial point is probably noted by one of them: "*The most difficult thing is to try to explain the significance of this project to someone who was not involved in it.*"

« Nous vivons tous d'une façon ou d'une autre dans des ghettos reliés par la fiction. »



Fix and Foxy, *Parsifal*. Photo : Mia Brinkmann

A QUEL JEU JOUER ?

Jeppe Kristensen

Jeppe Kristensen compose avec Tue Biering le collectif danois Fix&Foxy. Ensemble ils mettent en scène depuis 2005 des sitcoms, des séries et feuilletons TV dans la ville, artefacts théâtraux qui questionnent le principe de fiction et le rapport au réel. Envers du décor, jeux de miroir et mise en abîme.

Un été, il y a quelques années, je me suis retrouvé dans un champ de blé des îles Féroé, où j'essayais de diriger un crêpage de chignon, montrant à une élèveuse de chevaux et à une femme au foyer comment se rouler dans le foin et se le jeter à la figure. Nous nous amusons follement.

J'étais aux îles Féroé afin de rendre réelle une œuvre d'art. Mon collectif d'art Fix and Foxy, avait décidé de rejouer sur les îles le feuilleton des années 1980 *Dynasty* au complet, avec épau-lettes et crêpages de chignons.

Notre Alexis-du-jour, l'élèveuse de chevaux, était une femme vive et sarcastique d'une cinquantaine d'années. Quelques minutes plus tôt, nous étions assis dans notre voiture, papotant, en partie de sa vie, en partie de *Dynasty* et surtout d'un curieux et savoureux mélange des deux. « *J'ai toujours eu envie d'être Alexis, m'a-t-elle dit, j'aime être méchante. Il y a une autre élèveuse de chevaux sur l'île voisine qui a importé des chevaux non-Féroé. Je voudrais vraiment lui arracher les yeux.* » Puis elle a ri très fort et a fait une imitation pas trop mal de l'Alexis originale. Puis nous nous sommes enfouis dans le foin et avons tourné une version scandaleusement drôle d'un crêpage de chignon à la *Dynasty*.

Il y a eu des moments comme celui-là tous les jours. Les gens mélangeaient *Dynasty* et leur propre vie et se sont amusés en le faisant. Pendant deux semaines, nous étions en tournée sur l'île. Nous avons pris les rumeurs locales, les avons transformées en fictions et demandé aux habitants de les jouer, faisant des îles un feuilleton télévisé. Le soir, nous organisions une grande avant-première avec les acteurs et leur famille chez eux, tous assis sur leur canapé et regardant la télé, riant ouvertement au sujet des horreurs qui hantaient le village où nous étions.

Tandis que nous faisions les pitres d'un bout à l'autre des îles, une chose était claire : le plaisir du jeu se cache juste en dessous de la surface pour nous tous. Et quand ils jouaient, les gens

ne faisaient pas que s'amuser – ils étaient exaltés par le sentiment que l'on peut rire de ses problèmes, en parler et peut-être même les résoudre.

Nous nous sommes trouvés reliés à un groupe d'artistes dans le monde du théâtre et des beaux-arts qui, comme nous, parfois même encore plus explicitement, utilisent la notion de règle, et de changement des règles de notre vie quotidienne dans leur travail. Un facteur commun à tous ces travaux serait que le résultat peut à peine être regardé. Ces travaux font plutôt appel à la participation.

Superflex, un groupe d'artistes basé à Copenhague, a ouvert la voie pendant des années. Leurs projets artistiques sont des attaques bien réfléchies de nos routines, changeant le jeu pendant un moment pour rendre les règles du lieu visibles.

Prenez *Free Shop* – un magasin fortuit où tout est, sans annonce, gratuit. C'est une œuvre dans laquelle on arrive par hasard – vous entrez dans votre supermarché habituel, faites vos courses, et voilà que votre facture est un zéro parfait. La réaction est vraiment surprenante, m'a dit Rasmus Nielsen, un des superflexers. « *Certains y retournent et prennent une pomme ou peut-être du lait, personne ne pille l'endroit.* » Si vous lisez la documentation du projet, la réaction la plus fréquente est la joie. Mais ce ne sont pourtant pas les sourires de personnes qui pensent faire des économies. Ils sont simplement en train d'apprécier le fait que pour un instant la règle la plus basique de leur vie (celle qui dit que tout a un prix) a été changée.

En tant qu'artiste, ce type de travail est enivrant parce que c'est un soulèvement contre l'acceptation des choses telles qu'elles sont. En tant qu'auteur d'un nouvel ensemble de règles au sein de l'œuvre d'art, l'artiste prend une position très privilégiée. Si c'est libérateur d'être à l'intérieur d'une œuvre d'art où les règles ont été changées, c'est encore plus libérateur d'être

celui qui décide comment les règles devraient être. Qui ne serait pas enivré par ce pouvoir, même à petite échelle ?

A l'hiver 2008, nous avons mis en scène la comédie romantique *Pretty Woman*, pour en faire une version « vraie vie ». Puisque Julia Roberts joue le rôle d'une prostituée de trottoir, nous avons loué les services de prostituées dans la rue pour qu'elles jouent le rôle pour nous. Payées à leur tarif habituel pour une heure de travail, elles sont entrées dans un petit monde fictionnel que nous avons établi à l'intérieur de quelques containers au cœur du quartier rouge de Copenhague.

Les prostituées avaient des oreillettes et étaient gentiment dirigées au travers de l'histoire de la superproduction d'Hollywood. Un petit public les regardaient entrer dans une petite boîte en verre équipée comme une chambre d'hôtel standard de Copenhague et suivre les grandes lignes du film, rien de plus, jouant avec un acteur professionnel (Anders Mossling) dans le rôle de Richard Gere. Les femmes ont joué pendant une heure puisque c'était la durée pour laquelle nous les avons payées.

Engagés chaleureusement dans l'histoire, nous, le public, voulions vraiment qu'elle se termine bien. Et comme le film dure un peu plus d'une heure, nous devions la laisser partir avant la fin. C'était très injuste, ça nous brisait le cœur certains jours et, bien sûr très réaliste. En imitant la fausse fin du film (elle le quitte parce que lui, bien qu'il l'aime, la traite toujours comme une prostituée – il se reprend ensuite et vient la chercher en limousine blanche), Anders Mossling sortait en courant en l'appelant, puis la retrouvait au-dessus du container, montait une échelle et la prenait dans ses bras pour une fin très heureuse. A ce moment, tout le monde partageait un sentiment de rédemption – faux, bien sûr, sachant qu'après les applaudissements elle *devrait* retourner sur le trottoir pour gagner sa vie.

Les femmes s’amusaient. « *Ca me donne de l’espoir* », m’a dit l’une d’elles une fois. « *Moi je suis ici pour le café* », m’a dit une autre, riant aux éclats. Pour ces femmes, *Pretty Woman* était à la fois une évasion et un revenu – et aussi un jeu auquel elles aimaient jouer, s’amusant de voir leur situation comme faisant partie d’une histoire avec une fin heureuse qui les attend.

Je leur souhaitais vraiment cette fin, et continue à le faire quand je les rencontre. Mais, fondamentalement, leur optimisme et leur joie étaient teintés de tristesse à cause de la situation dans laquelle elles étaient prisonnières.

Nous avons installé un espace défini au milieu de leur monde où nous – tous – jouions différemment. Mais il était très clair que ce n’était pas juste pour s’amuser. C’est peut-être exaltant de définir de nouvelles règles, mais jouer avec d’autres personnes a-t-il un autre but que sa propre exaltation ?

La pièce-réalité *Pretty Woman* ne soulève pas simplement la question d’un film qui est une fiction et la vie réelle des femmes qui y participent. Comme dans les spectacles où plusieurs fins coexistent, les émotions commencent à migrer entre les deux champs. C’est un jeu de contingence. Dans ce cas, il s’agit plus de la colère de sentir que les choses *devraient* être différentes que la joie de voir qu’elles *peuvent* être différentes. Tandis que le jeu de contingence se dévoile, il est de plus en plus clair que la « réalité » à l’extérieur du container est aussi une sorte de jeu – un jeu social avec certaines règles et certains rôles. Mais, comme l’a montré la femme dans *Pretty Woman*, on ne définit pas forcément son propre rôle. Les autres le font. Et une fois établi, c’est très dur à changer.

La relation entre réalité et fiction est plus compliquée que l’une représentant (à tort) l’autre. Étonnamment, ce film était de loin le préféré de nos actrices. Elles l’avaient vu et revu, donnant forme à leurs espoirs et rêves d’après la trame mielleuse de l’histoire. Bien sûr, ni elles ni moi ne connaissons leur avenir. Elles *pourraient* être des Vivian Wards.

Ainsi la fiction joue un rôle inquiétant dans nos vies. Vivant dans des communautés où l’on ne se connaît pas vraiment à cause de clivages sociaux, culturels et ethniques, la fiction exerce son pouvoir pour nous fournir une imagerie de qui cet autre pourrait être. Les histoires que

nous nous racontons modèlent la façon dont nous vivons nos vies et gérons notre société. Pas besoin d’être un jeune homme noir pour en faire l’expérience, mais si vous l’êtes, vous la connaîtrez inévitablement. Vous ne pourrez pas entrer en boîte de nuit, vous ne pourrez pas décrocher un contrat d’apprentissage chez le mécanicien et vous passerez une quantité de temps surprenante à être arrêté par la police. De la même façon, nous vivons tous d’une façon ou d’une autre dans des ghettos reliés par la fiction.

Au cours de l’hiver 2011, nous nous sommes aventurés dans deux ghettos à la fois : le monde élitiste et aisé de l’opéra et le monde en béton Plattenbau d’une cité HLM de banlieue appelée Brøndby Strand.

Il y a peu de grandes cités réellement déprimantes ici au Danemark. Alors lorsqu’une histoire d’horreur sociale, de gangs et de crimes raciaux est racontée, les tours aux allures de châteaux et le béton sale de Brøndby Strand apparaissent dans les médias.

Dans ce paysage mythologique des peurs modernes, nous avons fait une version de l’opéra de Wagner, *Parsifal*. Cette magnifique œuvre d’art est également aussi xénophobe que possible. Il nous semblait approprié d’utiliser cette œuvre pour faire une performance sur les clivages dans notre société et les peurs qui en ressortent. Le résultat en fut un opéra itinérant où le public élitiste de l’opéra et du théâtre d’avant-garde faisait l’expérience d’un voyage dans un monde étranger et diabolisé. Quittant Central Station en train – un voyage de la durée exacte de l’ouverture de *Parsifal* – le public entraînait dans le ghetto accompagné d’un guide wagnérien qui leur parlait des nuances de l’opéra et dénigrait la banlieue en la décrivant comme extrêmement dangereuse. Quand Parsifal rencontre les chevaliers du graal dans la forêt de Monsalvat, notre public tombe sur un opéra dans le triste parc de Brøndby. Parsifal est amené dans le château sacré et peut voir le Graal dans les mains d’une société chrétienne mourante, tandis que notre public est accompagné vers un club semi-raciste pour retraités où on leur sert une tasse de café danois traditionnel avec *småkager* [Cookie danois, Ndlr.]. De cette façon, la performance imitait de manière subtile et harmonieuse les expé-

riences de Parsifal sur son chemin vers l’éveil spirituel. Certaines parties étaient chantées par des chanteurs d’opéra merveilleusement talentueux, d’autres par des habitants du quartier. Il est possible que le chœur des chevaliers n’ait jamais été aussi mauvais dans une performance publique de cette œuvre sacrée. Mais ce n’était jamais le but de la performance. Pendant deux heures, des parties très différentes de la ville étaient mélangées, se rencontrant et participant au même examen non-injurieux des peurs ancrées dans les œuvres les plus acclamées de notre culture. De ce point de vue, les voix tremblotantes des chevaliers sonnaient presque justes.

Un soir, je quittais Brøndby après la performance de la soirée avec une amie venue ce soir-là en spectatrice. Tandis que nous marchions vers le train dans ce quartier vraiment sombre, son petit ami l’a appelée pour vérifier qu’elle allait bien. « *Allez, lui a-t-elle dit, ce n’est pas du tout dangereux ici.* »

A l’intérieur des containers, lorsque nous jouions *Pretty Woman*, il y avait une atmosphère électrique. Même le public était mélangé de la façon la plus improbable possible, personne n’était là juste pour regarder. La vaste majorité était en train de participer à la transformation du vilain petit canard en cygne blanc que le film met adroitement en scène. Ils l’ont fait en mettant activement de côté leurs préjugés et en montrant leur respect pour la femme qui performait pour eux. Les meilleures soirées, elle aussi était transformée devant nos yeux, du rôle de prostituée en individu, bien que ce ne soit pas forcément un individu sans addiction, heureux ou sobre. La performance était à la fois une soirée très amusante avec votre comédie romantique préférée et un rituel sur notre appartenance à une même société.

Le grand jeu est aussi un jeu. Nos performances essayent d’être des représentations de cela. Nous appliquons un nouvel ensemble de règles pour un moment afin de représenter la contingence sous-jacente. Le monde n’est pas fixe. Les choses peuvent être différentes. Et sachant que le grand jeu n’est pas forcément juste ni drôle et que certaines personnes peuvent en fait y perdre, nous nous efforçons à ce que notre représentation montre que le grand jeu devrait être empreint d’humanité.

WHICH GAME TO PLAY?

Jepp Kristensen

Jepp Kristensen and Tue Biering form Danish collective Fix&Foxy. Together, they have directed sitcoms, TV shows and soap operas since 2005. Their work is composed of theatrical performances that question the principle of fiction and its relationship with the real world. Let's talk about the other side of the picture, mirrors, and "mise en abîme".

A few summers back, I found my self on a hay-field on the Faeroe Island trying to direct a cat-fight, showing a local horse-breeder and a housewife how to fight in the hay. We were having a great time.

I visited the Faeroe Islands to make an art piece come real. My art collective Fix&Foxy had decided to re-do the eighties soap-opera 'Dynasty' on the islands, complete with shoulder-padding and cat-fights.

Our Alexis-of-the-day, the horse-breeder, was a vivid and sarcastic woman in her fifties. A few minutes back we were sitting in our car chatting, some about her life, some about 'Dynasty' and mostly about a strange and very playful mixture of the two. "I always wanted to be Alexis," she told me, "I like to be mean. Another horse-breeder has imported non-Faeroe horses. I'd like to rip his eyes out." She laughed and did a not so bad imitation of the original Alexis. Then we dug into the hay and shot an outrageously fun version of a 'Dynasty' cat-fight.

Moments like this occurred on a daily basis. People were mixing 'Dynasty' and their own life and had a great time doing so. For two weeks we toured the islands. We turned the local gossip into fiction and had the locals act it out, turning the islands into a soap-opera. In the evenings we held opening-nights with the actors and their families in their home, squeezed into their couch and watching the TV, laughing out openly about the horrors that haunted the village we were in.

Buffooning our way across the islands one thing was clear: the pleasure of play hides just under the surface of all of us. And when playing, people were not just having fun – they enjoyed that problems could be laughed at and talked about.

We find ourselves attached to a group of artist in theater and fine arts that employ the notion of rules, and of changing the rules of everyday life, into their work. A common fac-

tor for these works, it appears, is that they can hardly be looked upon. Instead, the works call for your participation.

Superflex, a Copenhagen based art group, has for years led the way. Their art projects are well thought-out attacks on our routines changing the game for a while to make the rules we play by visible.

Take 'Free shop' – a random shop where everything unannounced is free. This is an art piece you stumble upon – you enter your supermarket, buy your stuff and then your bill shows a perfect zero. The response is really surprising, Rasmus Nielsen, one of the superflexers, told me. "Some go back and take an apple or maybe some milk, nobody ever loots the place." If you go over the documentation of the project the most common feature is joy. Not the smiles of people thinking about saving money, though, but simply enjoying that for a moment one of the most basic rules in their lives (the rule that everything has a price) has been changed. As an artist, works like these are intoxicating for their rebellion against accepting things the way they are. As the author of the new set of rules within the art work the artist takes a very privileged position. If it's liberating to be inside an art piece where the rules have been changed, it's feels even more liberating being the one deciding how, then, the rules should be. Who wouldn't be intoxicated with this power?

In the winter of 2008 we staged the romantic comedy 'Pretty Woman' in a real life version. Since Julia Roberts plays the part of a street prostitute, we bought prostitutes off the street to perform the role for us. Given their normal 1 hour fee, they entered a small, fictional world we had established inside a couple of containers in the heart of Copenhagen's red light district. The prostitutes were given in-ear speakers and then kindly directed through the story of the Hol-

lywood blockbuster. A small audience watched them enter a glass box equipped as a standard Copenhagen hotel room and do the lines of the original movie, nothing more, playing together with a professional actor (Anders Mossling) as Richard Gere. The women played along for an hour since that was what we payed them for.

Engaging whole-heartedly in the storyline the audience really wanted her to have a happy ending. Of course, the movie is a bit longer than an hour and before we'd get that far, we'd have to let her go. It was very unfair, heart-breaking some days, and of course very true to life. But then, mimicking the fake ending of the movie (she leaves him because he, although loving her, still treats her as a prostitute – he then repents and come for her in a white limo), Anders Mossling would suddenly run outside shouting for her. He would find her on top of the containers, climb a ladder and hug her in a very happy end. At this moment everybody shared a feeling of redemption – fake, of course, knowing that after the applause she *would* have to go back on the street to earn her money.

The women were enjoying themselves. "It gives me hope," one of them said to me once. "Well, I'm only here for the coffee," another replied, laughing out loud. To the women 'Pretty Woman' was part escape, part income – and part a game they enjoyed playing, toying with seeing their situation as part of a storyline with a happy ending waiting for them.

I really wished that for them, and I still do when we meet. But basically, their optimism and joy had a sad stain due to the situation they were caught up in.

We had put up a defined space in the middle of their world where we all were playing differently. But it was clear that this was not fun and games. It might be intoxicating to define new rules, but is there a meaning to playing around with other people other than your own intoxication?

'Pretty Woman's' reality play is not simply a matter of the movie being fiction and the lives of the woman participating being real. As the case of the multiple endings show, emotions start to migrate between the two realms. It's a contingency game. In this case it's more about the anger of feeling that things *ought to* be different than the joy of experiencing that they *can* be different. As the contingency game unfolds it becomes clear that the 'reality' outside the container is a game as well – a social game with certain rules and certain roles. But, as the woman in 'Pretty Woman' made obvious, you don't necessarily get to define your part. Others do that. And once settled, it's damned hard to change.

There's a relationship between reality and fiction that's more complicated than the one (mis)representing the other. Surprisingly, the movie 'Pretty Woman' was the women's absolute favorite. They had seen it over and over again, shaping their expectations and dreams after the tacky storyline. Of course neither they nor I know their future. They *could* be Vivian Wards.

In this way fiction plays a worrying part in our lives. Living in communities where we don't know each other due to social, cultural and ethnic divides, fiction asserts its power to provide us with the imagery of the other. The stories we tell each other shape the way we live our lives and manage our society. You don't have to be young black male to experience this but if you are you inevitably will. You won't get in to nightclubs, you won't get an apprenticeship at the mechanic's and you will spend a surprising amount of time being stopped by the police. Akin to this, we all somehow live in ghettos bridged by fiction.

In the winter of 2011 we ventured into two ghettos at once: the well-off world of opera and the plattenbau world of a suburban social housing project named Brøndby Strand.

There are very few really disheartening social housing projects in this country. So whenever a story of social horror, gangs and racial crime is told, the castle-like towers and dirty concrete of Brøndby Strand appear in the media.

In this mythological landscape of modern fears, we did a version of the Wagner opera 'Parsifal'. Being a beautiful piece of art it's also as racist and fearful of the foreign as a work can be. It seemed appropriate to use the work to do a performance on the divides in society and their spin-off fears. The result was a travel opera where our elitist audience journeyed into a foreign, demonized world. Taking off from the Central Station by train – a journey with the exact duration of 'Parsifal's' overture – they entered the ghetto accompanied by a Wagnerisque guide telling them about the nuances of the opera and bad-mouthing the suburbs as extremely dangerous. When Parsifal encounters the knights of the grail in the forest of Monsalvat, our audience encountered an opera in the sad park of Brøndby. Parsifal is brought in to the sacred castle and offered a view of the grail in the hands of a dying Christian society, and our audience were accompanied into a semi-racist retirement club and served an traditional cup of thin danish coffee with 'småkager'. In this manner the performance mimicked Parsifal's experiences toward his enlightenment. Parts were sung by skilled singer's, others by locals. Possibly the knights' choir has never sounded worse in a public performance of this sacral piece. But good was never the point. For two hours very different parts of my city were tossed together, participating in the

same non-offensive scrutiny of the fears embedded in even the most acclaimed objects of our culture. In this perspective the trembling voices of the knights sounded just about right.

One evening, I was leaving Brøndby after the night's performance with a friend of mine who had been in the audience that night. Walking to the train through this admittedly sombre neighborhood her boyfriend called her to check up on her well-being. "Come on" she told him, "it's not dangerous at all out here."

Inside the containers, while playing 'Pretty Woman', there was an electrified atmosphere. Even though the audience was mixed in the most unlikely fashion, nobody was there just to watch. The huge majority was there participating in the transformation from ugly duckling to white swan that the movie cleverly plays out. They did that by very actively putting their prejudices on hold and showing their respect for the woman performing for them. On the best nights she too was transformed before our eyes, from the role "prostitute" to an individual, albeit not necessarily a non-addicted, happy or sober one. The performance was at the same time a very fun night out with your favorite romantic comedy and a ritual about us all being part of the same society.

The big game is also a game. Our performances try to be representations of this. We enforce a new set of rules for a while in order to represent the contingency behind it all. The world is not set. Things can be different. And knowing that the big game is not necessarily fair nor fun and that some people actually loose playing it, we strain ourselves to make our representation show that the big game should be considerate, should be humane.

"We all somehow live in ghettos bridged by fiction."



Fix & Foxy, *Dynasty*. Photo : Gry Guldager

JEU, ESPACE PUBLIC ET GEOGRAPHIES VIRTUELLES

Laurent Catala

Les nouvelles technologies, notamment celle du GPS présente dans les smartphones, entraînent des approches artistiques novatrices dans le domaine de la création ludique, mais aussi au-delà, des pratiques inventives mobilisant le spectateur à la fois comme acteur de la pièce et bien davantage, comme un citoyen « augmenté » repartant à la découverte de son territoire. Des évolutions pas toujours neutres en termes de logique consumériste.

Le jeu hérité des nouvelles technologies informatiques et vidéos numériques apparues dans les années 70-80 a toujours eu tendance à s'inviter dans l'espace public, notamment depuis que des pionniers du *street art* comme Space Invader ont commencé leur collage de logos urbains. Mais aujourd'hui, si des artistes comme Cory Arcangel ont transformé le jeu vidéo en pièce d'art contemporaine (comme à travers sa pièce *Super Mario Cloud*), les progrès technologiques les plus récents ont permis de développer des approches hybrides faisant plus directement communiquer jeu vidéo et réalité. Ces *pervasives games*, réunissant virtualité et réalité physique, investissent l'espace public derrière des propositions artistiques comme celle du collectif britannique Blast theory, dont le jeu/performance *Can You See Me Now* fait communiquer des joueurs connectés à Internet et d'autres joueurs se cachant dans l'environnement urbain. D'autres formes d'interpénétration réel/virtuel peuvent prendre la forme de jeux de déstabilisation perceptuelle comme les panneaux de ville du projet A+ de Thierry Fournier, diffusant la vidéo de l'image urbaine réelle derrière eux, mais filmée 24 heures avant. De par la nature intrusive de cette intégration de la technologie virtuelle, tous les arts transdisciplinaires sont potentiellement touchés. La danse, dans le projet *Les Ondes Gravitationnelles* de la Cie Retouramont, que le chorégraphe Fabrice Guillot décrit comme « un instrument scénographique sculpté et fixé sur un mur, créant une perspective habitable par la danse, complexifiée par une architecture de lumière et d'images 3D (grâce à un logiciel spécialement développé par Puce Muse) et où la danse semble pouvoir déformer cet environnement ». Et surtout le théâtre multimédia. La connexion théâtre/jeu vidéo est ainsi au cœur de la performance

Dead-in-Iraq de Joseph Delappe qui, assis sur scène face à un ordinateur et à un écran géant, entre le nom des victimes américaines de la guerre en Irak dans la fenêtre de messagerie d'un jeu on-line.

Le spectateur au centre de l'œuvre

Dans ce contexte théâtralisé, le spectateur se retrouve souvent replacé au centre de l'œuvre. C'est le cas du visiteur explorant les différentes chambres du *Bardo*, l'expérience de théâtre optique et déambulatoire de la Cie Haut et Court de Joris Mathieu, notamment présentée il y a deux ans à la Chartreuse de Villeneuve-lès-Avignon.

Malgré tout, la tonalité grand public du jeu vidéo lui permet de rester un axe de développement fondamental de ces nouvelles pratiques théâtrales. La performance *Best Before* du collectif Rimini Protokoll voit ainsi chaque spectateur muni d'une manette de jeu lui permettant d'animer un avatar, dans le prolongement de la pièce *Blaiberg Und Sweetheart* qui évoluait davantage dans les univers virtuels tels *Second Life*. Cette connexion peut également opérer « hors-scène » en recentrant encore davantage la pièce sur les agissements du public. Celui-ci peut rester passif, comme lorsqu'il écoute au moyen d'écouteurs les monologues de l'acteur évoluant en l'air sur le mur dans la scénographie du work-in-progress *Flat* de Rodrigo Pardo. Il peut aussi être plus actif, comme dans la pièce *Domaine Public* de Roger Bernat, où le spectateur se déplace sur la voie publique, muni de casques audios en suivant les instructions du metteur en scène.

Cette action déambulatoire du public est essentielle dans ce nouveau rapport artistique interactif entre jeu et espace public. Une certaine

initiative urbaine peut être laissée au public. C'était le cas lors de la quatrième édition du festival du Cube à Issy en 2011 où l'application Issy 3D permettait aux usagers armés de téléphones mobiles de partir résoudre des énigmes sur le territoire de la ville, via différents codes QR disséminés. Le matériau sonore peut également être un composant essentiel comme dans le cadre du parcours sonore et urbain éphémère sur iPhone *Automne 10*, proposé par le collectif MU entre le palais de Tokyo et le Grand palais. Mais le meilleur exemple parmi les travaux les plus récents est sans doute celui de *The Playground* d'Arnaud Pirault, artiste soutenu par IN SITU dans le cadre du séminaire d'écriture Side by Side (Ecrire côte à côte), et utilisant la ville comme un véritable plateau de jeu. Dans cette pièce, se déroulant à la nuit tombée en pleine ville, les lumières urbaines (rue, fenêtres) et les sons environnant servent de toile de fond à un décor simplement matérialisé par un espace de jeu délimité par des filets en guise de clôture, sur trois côtés. Les spectateurs se tiennent du côté ouvert, dans un rapport frontal avec les acteurs. Tout l'enjeu de la scénographie réside là dans la constitution d'une véritable communauté mêlant spectateurs et interprètes.

Cartographies urbaines et géographies virtuelles

Au-delà de ces dispositifs, ce sont parfois de véritables nouvelles cartographies de l'espace urbain qui se mettent en place, des géographies virtuelles émanant d'un rapport redimensionné entre le metteur en scène/artiste et le public.

L'un des premiers exemples du genre est celui du collectif britannique Active Ingredient qui proposait en 2008 avec *Heartlands* un parcours ludique reliant une cartographie de l'espace



Rodrigo Pardo, *FLAT*. Photo (détail) : Andrea Dudla.

urbain environnant, accessible via son mobile, à une captation biosensible des battements de son cœur. Une véritable cartographie émotionnelle qui se retrouvait également dans la *Sensitive Map* de Christian Nold, réalisée dans le XI^e arrondissement parisien à partir de la captation et de la transmission via GPS de pulsations cardiaques enregistrées par les participants au projet. Ce principe actif de cartographie peut également arborer une approche politique et citoyenne beaucoup plus fine. C'est l'idée directrice émanant du travail de cartographies participatives du collectif italien Izmo, dont le projet du même nom prenait la forme d'une collecte d'informations sur la base du voisinage visant à compléter une cartographie donnée (image satellite, Google maps) d'informations – pratiques ou plus émotionnelles – ensuite partagées entre les habitants d'un même lieu (en l'occurrence la ville de Vanchiglia, à côté de Turin) via une plate-forme web inscrite dans le projet de rapprochement habitants/institutions du programme Insito.

Une autre logique se devine derrière une telle action. Celle de partir à la redécouverte de son territoire. Même s'il sont évidemment fort différents dans la forme, les principes de réalité augmentée tels que ceux portés par l'artiste marseillais Adelin Schweitzer sur des projets comme *A-Reality* n'en sont pas très éloignés sur le fond. Dans *A-Reality*, un casque audio fermé permet d'isoler l'utilisateur tandis que deux micros placés de part et d'autre de celui-ci retransmettent le son provenant de l'extérieur. Deux caméras enregistrent un flux vidéo stéréoscopique retransmis lui aussi en temps réel dans des lunettes vidéo. Et tous les déplacements effectués avec ce dispositif sont « cartographiés » à l'aide d'un module de localisation GPS. Pour son créateur, « *L'enjeu du projet réside dans sa capacité à déterritorialiser le spectateur/acteur, à déplacer son point de vue, à l'extraire temporairement de son paradigme pour lui permettre de poser un œil neuf sur le monde qui l'entoure. Chacun de ces déplacements est systématiquement mesuré, enregistré et stocké dans une banque de données qui constitue progressivement la mémoire du projet. Une collection de sensations et d'interprétations en différents temps et lieux du monde comme une tentative de réponse à une dimension inaccessible de l'univers.* »

Du coup, de nouvelles perspectives se dévoilent, de nouvelles approches de ces cartographies ou géographies virtuelles, où des principes de modélisation mais aussi de contrôle sont susceptibles d'apparaître. C'est tout le propos de la pièce/installation *Boiling Point* de Thor McIntyre-Burnie, artiste du collectif Aswarm, basée sur une compilation condensée de tweets, envoyés pendant les trois semaines d'occupa-

tion de la place Tahrir en Egypte, et que l'artiste diffuse dans l'espace à l'aide de simples haut-parleurs coniques suspendus autour d'une chaudière et d'un feu allumé. Ici, la cartographie/scénographie mise en place est celle d'une cocotte-minute, d'un régime et d'une société prête à éclater. « *Je suis très intéressé par la façon dont des entités nébuleuses comme les masses, les réseaux et les groupes sont influencés et contrôlés, voire même forcés*, explique Thor McIntyre-Burnie. *En compilant, éditant, et finalement en s'appropriant cette révolution du printemps arabe théoriquement incontrôlé, mon travail soulève des questions sur la paternité d'un évènement et sur son influence a posteriori.* »

Quel avenir pour ces géographies virtuelles ?

Au final, et vu cette idée de manipulation potentielle, il est sans doute nécessaire de se demander si cette place plus importante donnée au spectateur dans cette connexion à la fois récente et croissante entre jeu, nouvelles technologies et espace public est réellement « au service » de ce seul spectateur, si cette utilisation croissante d'outils technologiques manufacturés (iPad, iPhone, applications GPS, etc.) ou de réseaux sociaux parfois également porteurs de logiques commerciales, est réellement révélatrice d'une démarche ouvertement plus « démocratique ». Pour le philosophe Mathieu Tricot, « *on aurait tort de croire que ces technologies fabriquent naturellement de la démocratie. Elles se nourrissent de tout ce que les utilisateurs produisent, elles ont besoin d'encourager cette productivité, mais à la condition de pouvoir in fine l'exploiter. C'est leur dialectique. La structure de pouvoir des réseaux sociaux est une structure d'entreprise, de propriété privée, non celle d'une assemblée générale.* »

Du coup, est-il légitime de se demander si, à terme et en dépassant la seule logique de création artistique que les propositions précédemment présentées suggèrent, cette transposition du jeu dans l'espace public n'est-elle pas aussi un moyen économique détourné de développer des nouveaux produits et donc des nouveaux modes de consommation ? « *Il y a deux phénomènes qui sont encore distincts*, poursuit Mathieu Tricot, *l'émergence éventuelle et attendue de jeux qui exploiteraient les nouvelles possibilités des smartphones (connexion aux données personnelles et aux réseaux sociaux, capteurs de position, interfaces tactiles) et la vogue des dispositifs gamifiés qui ajoutent une couche de récompenses ludiques sur des services marchands. Le grand exemple est Foursquare qui récompense par des badges l'action de se géolocaliser. A ce moment là, il y a un risque simple : que le jeu serve de piège ou d'attrape-nigauds pour collecter des données personnelles*

(sur les préférences des utilisateurs, sur leurs habitudes de consommation) revendues ensuite ou exploitées comme support d'offres marchandes ou de publicités ciblées. Ce n'est pas simplement une affaire de capitalisme, mais de mutation du capitalisme vers une prise marchande qui ne soit plus anonyme mais individualisée, qui ne soit plus limitée à des actes de consommation isolés, mais permanente et intégrée au flux de la vie. Pour que cela s'installe, ceux qui y ont intérêt doivent produire du désir. Ils n'y parviennent pas trop mal. Le jeu – sous sa forme "gamification" – est une des manières de faire. La question est : est-ce que l'on peut faire autre chose ? Est-ce qu'il peut exister des formes ludiques qui puissent faire un usage critique de ces nouveaux dispositifs plutôt que d'assurer la continuité de la prise marchande ? »

Des questions essentielles si l'on veut que le jeu grandeur « public » garde à la fois sa dimension innovante et toute son impertinence.

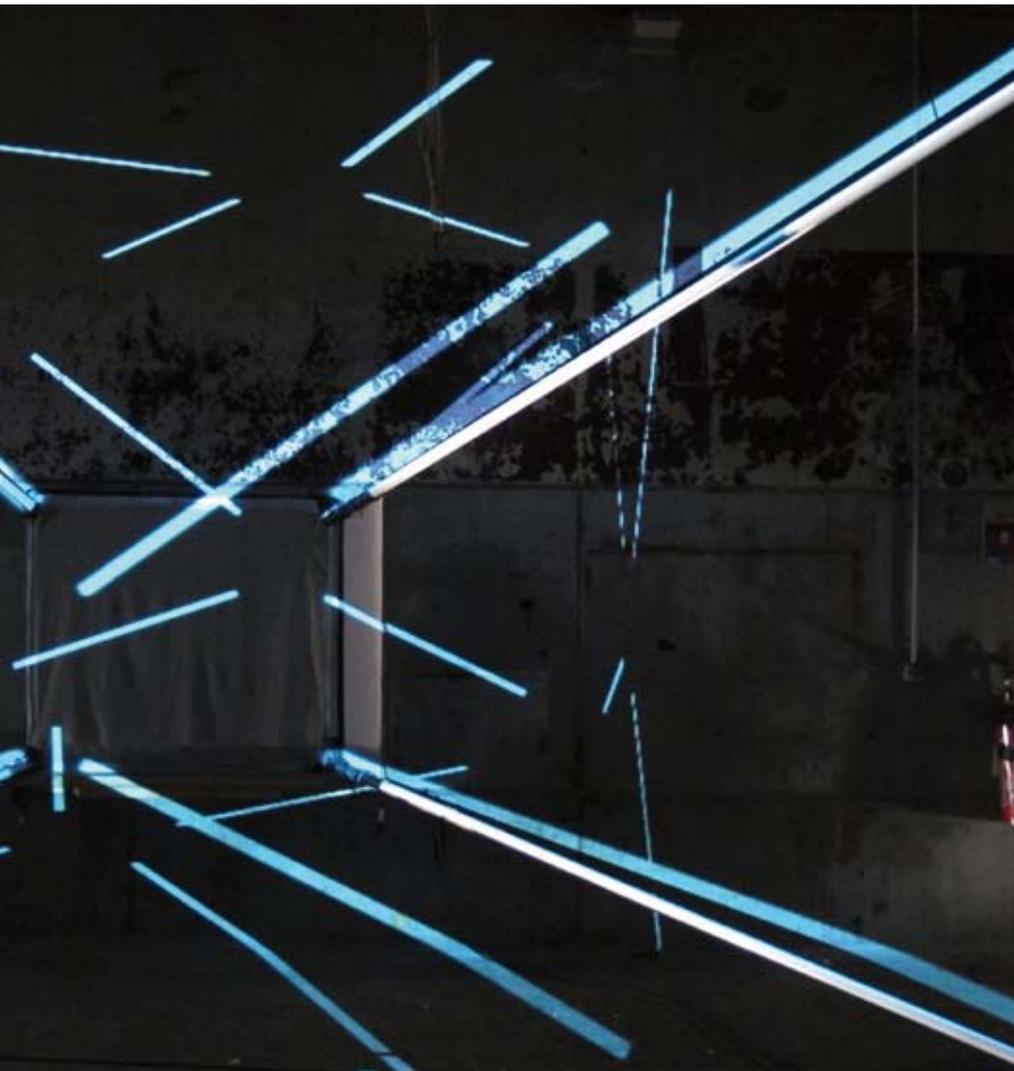


GAMES, PUBLIC SPACES, AND VIRTUAL GEOGRAPHY

Laurent Catala

New technologies, especially GPS in smartphones, boost new artistic approaches full of playful creativity: inventive ideas turn the audience into actors of the play and “augmented” citizens rediscovering their territory. But some practices are not always neutral as far as consumer logic is concerned.

Fabrice Guillot, Cie Retouramont. *Les Ondes Gravitationnelles*. Photo : Pierre Galais.



In the 1970s and 1980s, new computer technologies and digital videos gave birth to a new kind of games that have since then often appeared, uninvited, in public spaces, especially since street art pioneers like Space Invader started to put up their logos everywhere in the urban spaces.

Today, artists like Cory Arcangel have transformed video games into contemporary art (through his play called ‘Super Mario Cloud’ for example) and recent technical progress has allowed the development of hybrid practices that blend video games and reality in a more straightforward manner.

They are called “pervasive games”. They associate virtuality and material reality and take over the public sphere through artistic performances, such as the one offered by British collective Blast Theory, whose game/performance ‘Can You See Me Now?’ allowed gamers online to communicate with other players hiding in the urban environment.

Other forms of interpenetration between reality and virtuality can appear through perception-shifting games: in his project ‘A+’, Thierry Fournier placed screens in a urban setting on which he broadcasted a video of what the urban landscape looked like behind them 24 hours ago.

Because virtual technology is considered intrusive, it can be used in all multidisciplinary arts, like dance for example. Choreographer Fabrice Guillot describes project ‘Les Ondes Gravitationnelles’ (Gravitational Waves) by collective Retouramont as “a scenographic, sculpted instrument put up on the wall, creating a perspective that can be filled with dance, made more complex by light architecture and 3D images (thanks to a software specifically developed by Puce Muse), and that dance seems to be able to alter”. Multimedia theatre can also benefit from virtual technology: the relationship between video games and theatre is at the core of ‘Dead-in-Iraq’, a performance by Joseph Delappe. Sitting onstage in front of a computer and a giant screen, he types the names of the American casualties who died in the war against Iraq in the chatbox of an online game.

The audience is at the center of the work of art

In this theatrical context, the audience often finds itself relocated at the center of the play, like the visitor exploring the different bedrooms of 'Bardo', the optical and ambulatory theatre experience of Joris Mathieu's company Haut et Court, performed two years ago in the cultural center of La Chartreuse in Villeneuve-lès-Avignon.

Video games appeal to a large audience: they are a key tool to develop new theatre practices. In 'Best Before', a performance from collective Rimini Protokoll, each member of the audience was given a game controller that enabled them to control an avatar. It was inspired by a play called 'Blaiberg Und Sweetheart' set in virtual environments such as Second Life. The connection between theatre and video games can also appear offstage if you focus the play on the action of the audience. They can remain passive (listening through earphones to the monologues of an actor evolving in the air in Rodrigo Prado's work in progress 'Flat') or be active (walking in the streets with headphones on and following the instructions of the director in Roger Bernat's play 'Domini Públic').

The ambulatory action of the audience is the key to this new, interactive and artistic relationship between play and public spaces. It allows some part of the initiative to be left to the audience: for example, in 2011 during the fourth edition of the Cube festival in Issy near Paris, the 'Issy 3D' application invited the owners of mobile phones to solve puzzles throughout the city thanks to QR codes. The soundtrack can also be of major importance, as it was the case during the iPhone ephemeral sound and urban walk 'Automne 10', introduced by collective MU between the Palais de Tokyo and the Grand Palais in Paris.

However, the best example of play in the public space among of recent works is 'The Playground' by Arnaud Pirault, an artist supported by IN SITU as part of writing seminar Side by Side. His performance used the city as a game board: the play is taking place at night in the street, urban lights (windows and street lamps) and sounds form the simple backdrop of a playground delimited by nets on three sides. The audience is standing on the fourth side, directly facing the actors. The whole point of this scenography is the building of a true community that includes both the audience and the performers.

Urban cartography and virtual geography

New maps of the urban space can sometimes appear like a virtual geography emerging from a resized relationship between the director/artist and the audience.

One of the first examples of the genre is British collective Active Ingredient's 2008 project 'Heartlands', a playful walk that linked a map of the surrounding urban space accessible on a mobile phone to a biosensitive recording of the heartbeats of each member of the audience. The result was a genuine emotional map inspired by Christian Nold's 'Sensitive Map', which captured the participants' heartbeats in the 11th arrondissement of Paris and transmitted them via GPS. The "active" approach used to create maps can also benefit a much more politically committed project. That was the main idea behind the participative maps of Italian collective Izmo, whose eponymous project was to collect information transmitted from neighbor to neighbor to fill out a given map (satellite image, Google Maps) of information, either practical or emotional. The maps were then to be shared among the inhabitants (in this case, the city of Vanchiglia near Torino) on the Internet. The goal was to bring the citizens closer to their institutions, as part of program Insito.

Another goal can be perceived here: rediscovering one's territory. Though very different in form, augmented reality principles like those presented by Adelin Schweitzer, an artist from Marseilles, on projects such as 'A-Reality' are not far in essence from this idea.

In 'A-Reality', soundproof headphones isolated the user while two microphones on each side of them relayed the sounds of the outside. Two cameras recorded a stereoscopic video broadcasted in real-time through a pair of eyeglasses. All the movements of the user were mapped with a GPS-driven localization device. For the artist, "the aim of the project lied in its capacity to uproot the audience/actor, to shift their point of view, to temporarily extract them from their paradigm to allow them to have a fresh look on the world surrounding them. Each one of their moves is measured, recorded, and stored in a database that progressively constitutes the project's memory: it's a collection of sensations and interpretations at different times and places of the world, a tentative answer to an inaccessible dimension of the universe."

Consequently, new perspectives arise, new approaches to virtual maps or geographies appear where principles of modeling and control can be found. This is all play/performance 'Boiling Point' is about. Thor McIntyre-Burnie, member of collective Answarm condensed a collection of tweets sent during the three weeks of occupation of Tahrir Square in Egypt. The artist broadcasted the film in space through cone-shaped speakers suspended around a boiler over a burning fire. Here, the cartography/scenography was made to resemble a pressure-cooker, a regime and society that are about to explode. McIntyre explains: "I am very interested in the way amorphous gatherings of

people like masses, networks and groups are influenced and controlled, or even forced. In compiling, editing, and eventually taking possession of the Arab Spring that was, in theory, not controlled, my work questions the origin of the events and its subsequent influence."

The future of virtual geographies

After evoking the idea of a potential manipulation of games, it is probably necessary to ask whether the increasing role of the audience in their recent and growing relationship with play, new technologies and public space actually "benefits" them; whether the growing use of manufactured, technologically-advanced tools (such as iPads, iPhones, and GPS apps) and social networks that sometimes carry a commercial logic reveals an openly more democratic approach or not. For philosopher Mathieu Tricot, "we are mistaken if we think new technologies are naturally building democracy. They feed on everything the users produce, they encourage their productivity but only if they can exploit it later on. That is their motivation. The hierarchy of social networks resembles that of a company, a private property, not an elected parliament." Therefore, we can legitimately ask if, eventually and beyond the logics of artistic creation in the previous projects, this shift of play into the public space has become a shorter, economical way to develop new products and new consumption modes? Mathieu Tricot says: "There are two distinct phenomena: on one hand, the possible and expected emergence of games that exploit the new possibilities of smartphones (connection to personal data and social networks, location-based data, and touch-sensitive controls). On the other hand, game apps that associate rewards and paying 'services'. The best example is 'Foursquare', which rewards its users with badges when they check in somewhere. The risk is very simple: play can become a trap, a lie to collect personal data (like the users' preferences or consumption habits) and resell or use them as a basis to offer commercial advice or targeted advertisement. It is not only because of capitalism but rather because of a mutation of capitalism towards a permanent and individualized marketing strategy integrated to daily life, when it used to be anonymous and limited to isolated consumption. For this strategy to work, companies have to produce desire and they are doing it rather well. Games emerged as one solution. The question is: is this a good way to use them? Can there be playful forms of marketing that use these new tools in a carefully thought out manner rather without putting money first?"

Those are key questions that need answers if we want audience-size play to keep its innovative dimension as well as its insolence.



Thor McInyre-Burnie. *Boiling Point*. Photos : Atelier 231



Since 2003, the IN SITU European network has promoted artistic creation in public space. Over the years, its activity has been founded on three projects supported by the European Commission. Nowadays, IN SITU implements the META project 2011-2016. The nine co-organizers's network answer to the question : "How do you play with the city?"

Depuis 2003, le réseau européen IN SITU œuvre au service de la création artistique en espace public. Au fil des ans, son action s'est déployée autour de trois projets soutenus par la Commission européenne. Aujourd'hui, IN SITU développe le projet META 2011-2016. Les neuf coorganisateurs du réseau répondent à la question : « Comment jouez-vous avec la ville ? »

Arge La Strada, Graz (AT)

Werner Schrempf

To play is to discover! Innovative and contemporary street theatre discovers the city anew and returns public space to the people – engaging the topics of our time. It tells stories of people, artfully, playfully. It reflects the sounds and rhythms of the city, in a dance that yearns for urban space, it offers alternative compositions to counter omnipresent commercial communication, it includes excluded people, it has a great potential for joy. And that's why I love to play this game.

Jouer c'est découvrir ! Le théâtre de rue contemporain et innovant découvre à nouveau la ville et rend l'espace public au peuple – évoquant les questions de notre époque. Il raconte de manière ingénieuse et ludique des histoires de personnes. Il reflète les sons et les rythmes de la ville, dans une danse qui aspire à l'espace urbain, et propose des compositions alternatives contre la communication commerciale omniprésente, incluant des personnes exclues, il a un grand potentiel de joie. Et c'est pour ça que j'adore jouer à ce jeu.

Čtyři dny, Prague (CZ)

Pavel Štorek

To find right connection with concrete location in our city often reminds detective story. Every year we try to find venues, which inspire us and the artists and year by year it is more and more difficult to get empty "genius loci" location where we can put our ideas and dreams. Commercial expansion in the city is abnormal during the last couple of years. So all the year we "walk" on two ways. One way is dramaturgical link of festival program and the second one is never-ending negotiation with private or state owners of empty buildings.

Trouver le lien juste avec un lieu concret dans notre ville fait souvent penser à des histoires de détective. Chaque année, nous essayons de trouver des lieux qui nous inspirent et inspirent les artistes et d'année en année cela devient plus compliqué de

trouver un lieu « genius loci » vide où nous pouvons mettre nos idées et nos rêves. L'expansion commerciale dans la ville est anormale depuis quelques années. Alors toute l'année, nous « marchons » sur deux voies. L'une d'elles est le fait de construire la dramaturgie du programme du festival et l'autre est une négociation incessante avec les propriétaires publics ou privés d'immeubles vides.

Københavns Internationale Teater,

Copenhagen (DK)

Katrien Verwilt

Metropolis is all about the city. In Denmark we don't have a tradition for street art or street performances. We like offering local artists or volunteers the opportunity to work with internationally renowned choreographers, performers, like with Mariano Pensotti. In his project in the railway station, he worked with four Danish writers. Due to that, it became a real project from Copenhagen, about Copenhagen, about citizens. It was trickier for him, but it brought a real Danish touch on Copenhagen.

Metropolis traite de la ville. Au Danemark nous n'avons pas de tradition de théâtre de rue ou de performance de rue. Nous aimons offrir aux artistes ou bénévoles locaux l'opportunité de travailler avec des chorégraphes et des performeurs de notoriété internationale, comme Mariano Pensotti. Dans son projet dans la gare ferroviaire, celui-ci a travaillé avec quatre écrivains danois. Grâce à cela, c'est devenu un vrai projet pour Copenhague, sur Copenhague, sur ses habitants. C'était plus épineux pour lui, mais ça a amené une vraie touche danoise sur Copenhague.

Košice 2013, European Capital of Culture,

Košice (SK)

Christian Potiron

Our festival is called 'Use the city'. It's already saying a lot about the way we think the festival not just as a programme, but also as a dramaturgic object on the city. Last year, we programmed a game, which asked inhabitants to complete tasks

throughout the city. This gamy attitude wasn't a way to get things too serious but bring the opportunity for a maximum of people to interact with their public space, to use it in a different way and to transform it.

Notre festival s'appelle Use the city. Cela en dit déjà beaucoup sur la façon dont nous concevons le festival, pas seulement comme un programme, mais aussi comme un objet dramaturgique dans la ville. L'année dernière, nous avons programmé un jeu, qui demandait aux habitants de remplir une série de tâches à travers la ville. Cette attitude ludique n'était pas une façon de rendre les choses trop sérieuses mais l'occasion pour un maximum de personnes d'interagir avec leur espace public, de l'utiliser d'une nouvelle manière et de le transformer.

Lieux publics, Marseille (FR)

Pierre Sauvageot

Max Ernst once said: "Art is child's play." **M**I spent my life playing (with) music. Now, Lieux Publics plays with the city (transforming stairs into dancefloors, laying the city down on a couch, and feasting in the streets) and he plays with time (rendez-vous on full moon nights or on the first Wednesday of each month), with people inhabiting the city (audience concerts, flash mobs, building of an ephemeral town), with routes ("walk in progress"), and with the elements (windmill symphony, concerto for the sounds of towns). This playful dimension leaves its mark on the city in a much deeper way than one could have imagined.

Max Ernst le dit : « L'art est un jeu d'enfant. » **J**'ai passé ma vie à jouer (avec) de la musique. Maintenant, Lieux publics joue avec la ville (transformer l'escalier en piste de danse, coucher la ville sur un divan, faire banquet le long d'une avenue), joue avec le temps (rendez-vous les soirs de pleine lune, rituel du premier mercredi du mois avec la sirène des pompiers), joue avec les gens qui habitent

la ville (concerts de public, flash-rues, construction d'une ville éphémère), joue avec les parcours (walk in progress), joue avec les éléments (symphonie éolienne, concerto pour sons de villes)... Et cette dimension ludique marque la ville de manière bien plus profonde qu'on ne pourrait imaginer.

Oerol Terschellings Festival, Terschelling (NL)

Kees Lesuis

As there are no cities on the island of Terschelling, the Oerol Festival plays with the landscape. We invite artists to reflect on the landscape and to propose projects. In this way, the landscape of the island is a big playground for both artists and audiences. The landscape is a source of inspiration and a place to perform in the same time.

Comme il n'y a pas de ville sur l'île de Terschelling, le Festival Oerol joue avec le paysage. Nous invitons les artistes à réfléchir sur le paysage et à proposer des projets. De cette façon, le paysage de l'île est une grande aire de jeu autant pour les artistes que pour le public. Le paysage est à la fois une source d'inspiration et un lieu de performance.

PLACCC Festival, Budapest (HU)

Fanni Nánay

In Hungary, as generally in eastern Europe, we don't use public spaces. With the PLACCC festival, we would like to make the city livelier and to inspire the people to use it actively. Any artistic project can be a game. For example, an architect called Antal Lakner did in 2009 a project with a group of students in architecture. They built up in the very centre of Budapest a small cupola in which they put an arch. But people who were just passing by started to question it. The installation became a game, and makes people thinking differently about the public space.

En Hongrie, et généralement en Europe de l'Est, nous n'utilisons pas les espaces publics. Avec le festival PLACCC, nous voudrions rendre la ville plus vivante et donner envie aux gens de l'utiliser plus activement. Tout projet artistique peut être un jeu. Par exemple, un architecte nommé Antal Lakner a fait un projet en 2009 avec un groupe d'étudiants en architecture. Ils ont construit une petite coupole au centre même de Budapest dans laquelle ils ont mis une arche. Les passants ont commencé à poser des questions. L'installation est devenue un jeu, et a amené les gens à réfléchir différemment sur l'espace public.

Provinciaal Domein Dommelhof, Neerpelt (BE)

Hugo Bergs

Our way to play with the city is bringing art to the people outside the conventional venues. When the festival is going on, the city becomes a stage due to the fact that it's easier to transform a small city as Hasselt. We could say that this transformation of the city into a stage is a way to play. In addition, performances we bring to the audience have stories on their own. They bring an idea, a feeling or a message to our audience. In that way we play with the city through its inhabitants.

Notre façon de jouer avec la ville c'est d'amener l'art aux gens en dehors des lieux conventionnels. Lors du festival, la ville devient une scène car il est plus simple de transformer une petite ville comme Hasselt. Nous pourrions dire que cette transformation de la ville en scène est une façon de jouer. De plus, les performances que nous proposons au public ont leurs propres histoires. Elles amènent une idée, une émotion ou un message à votre public. De cette façon nous jouons avec la ville à travers ses habitants.

UZ Arts, Glasgow (GB)

Neil Butler

I was very influenced by the international Situationist movement of the late 70th and its consequences from the 80th. In our particular case, Merchant City Festival, which is one of the several festivals I'm involved in, the whole idea of the artists playing the city became more and more important. Currently I'm working on a project called 'The Helix', based on the centre of Scotland. It will connect up about 15 different communities with the idea to talk to the artists about ways of finding new pathways between them and to sensitize those people to what is around them, to the sounds and the natural world.

J'ai été très influencé par le mouvement situationniste de la fin des années soixante-dix et ses conséquences à partir des années quatre-vingt. Dans notre cas particulier du Merchant City Festival, qui est l'un des nombreux festivals dans lesquels je suis impliqué, l'idée des artistes jouant avec la ville est devenue de plus en plus importante. En ce moment je travaille sur un projet qui s'appelle *The Helix* (L'Hélice), basé au centre de l'Ecosse. Il réunira jusqu'à 15 communautés différentes avec l'idée de trouver de nouveaux liens entre eux et de les sensibiliser à ce qui les entoure, aux sons et au monde naturel.

Partners in Europe

IN SITU also brings together foreign partners. In Kosovo, ODA Teatri (XK) aims at rediscovering the public space. The Norfolk & Norwich Festival (GB) actively works all year long in its area as part of a large multidisciplinary event. The Consorzio La Venaria Reale (IT) works on the promotion of a one-of-a-kind baroque heritage complex and the Fundación Municipal de Cultura de Valladolid (SP) organizes an internationally renowned urban and Mediterranean festival. As true representatives of the network, they complementarily fuel its projects through to their know-how and original artistic contributions.

Partenaires en Europe

IN SITU regroupe aussi des partenaires étrangers. Tandis qu'ODA Teatri (XK) part à la redécouverte de l'espace public au Kosovo, le Norfolk & Norwich Festival (GB) œuvre toute l'année sur son territoire pour un événement pluridisciplinaire d'envergure, le Consorzio La Venaria Reale (IT) œuvre à la valorisation d'un complexe patrimonial baroque unique en son genre et la Fundación Municipal de Cultura de Valladolid (ES) organise un festival urbain et méditerranéen internationalement reconnu. Véritables ambassadeurs du réseau, ils alimentent de façon complémentaire ses projets par leur savoir-faire et apports artistiques originaux.

Partners in France

Three out of the nine french national centers of street arts are partners of IN SITU network: La Paperie in Angers, that develops experimentations across the territory, L'Atelier 231 in Sotteville-lès-Rouen that increases residencies and transnational projects with Great Britain, and produces the Viva Cité festival, and L'Abattoir and its festival Chalon dans la Rue, a European showcase of creation in the public space. This strong French presence has recently been intensified with the addition of Rennes-based festival Les Tombées de la Nuit which associates musical creation to a new vision of the city and innovates through large, inclusive projects.

Partenaires en France

Trois des neuf centres nationaux français des arts de la rue sont partenaires du réseau : la Paperie à Angers qui développe l'expérimentation à l'échelle d'un territoire, l'Atelier 231 à Sotteville-lès-Rouen qui multiplie les résidences, les projets transfrontaliers avec la Grande-Bretagne et pilote le festival Viva Cité, et enfin l'Abattoir et son festival Chalon dans la Rue, vitrine européenne de la création en espace public. Cette forte présence française s'est récemment accentuée avec l'arrivée des Tombées de la Nuit à Rennes, festival qui mêle création musicale et regard sur la ville et innove avec de grands projets participatifs.

IN SITU | DATES DES FESTIVALS FESTIVAL AGENDA

La Paperie, St-Barthélemy-d'Anjou (FR)
Portraits de rue,
mars 2012-janvier 2013 / March 2012-January 2013
www.lapaperie.fr

Norfolk & Norwich festival, Norwich (GB)
11-26 mai 2012 / May 11th-26th 2012
www.nnfestival.org.uk

Fundación Municipal de Cultura de Valladolid,
Valladolid (ES) – Festival TAC,
23-27 mai 2012 / May 23rd-27th 2012
www.tacva.org

Košice 2013, European Capital of Culture,
Košice (SK) – Use the City,
24-27 mai 2012 / May 24th-27th 2012
www.kosice2013.sk/en

København Internationale Teater,
Copenhagen (DK) – Metropolis Laboratory,
7-9 juin 2012 / June 7th-9th 2012
www.kit.dk

Oerol Terschellings Festival,
Terschelling (NL)
15-24 juin 2012 / June 15th-24th 2012
www.oerol.nl

Atelier 231, Sotteville-lès-Rouen (FR)
Viva Cité,
29 juin-1^{er} juillet 2012 / June 29th-July 1st 2012
www.atelier231.fr

Les Tombées de la Nuit, Rennes (FR)
2-7 juillet 2012 / July 2nd-7th 2012
www.lestombeesdelanuit.com

Consorzio LaVenaria Reale, Venaria Reale (IT)
HOPE Festival,
6-15 juillet 2012 / July 6th-15th 2012
www.lavenaria.it

Festival Chalon dans la rue, L'Abattoir,
Chalon sur Saône (FR)
18-22 juillet 2012 / July 18th-22nd 2012
www.chalondanslarue.com

UZ Arts, Glasgow (GB)
Merchant City Festival,
25-29 juillet 2012 / July 25th-29th 2012
www.uzarts.com

Arge La Strada, Graz (AT) – La Strada,
27 juillet-5 août 2012 / July 27th-August 5th 2012
www.lastrada.at

Provinciaal Domein Dommelhof, Neerpelt
(BE) – Theater op de Markt,
9-12 août 2012 / August 9th-12th 2012
www.theateropdemarkt.be

PLACCC Festival, Budapest (HU)
fin septembre 2012 / End of September 2012
www.en.placcc.hu/

ODA Teatri, Pristina (XK) – Invisible Walls,
octobre 2012 / October 2012
www.teatridoda.com

Lieux publics, Marseille (FR)
La ville sur le divan,
13-27 octobre 2012 / October 13th-27th 2012
www.lieuxpublics.com

Čtyři dny, Prague (CZ)
26 octobre-2 novembre 2012 / October 26th-
November 2nd 2012
www.ctyridny.cz

Lieux publics présente

ANPU

AGENCE NATIONALE DE PSYCHANALYSE URBAINE

ENTRÉE LIBRE

LA VILLE SUR LE DIVAN

DU 12 AU 27 OCTOBRE 2012

EXPOSITION "Youpi Yeah"
CONFÉRENCES-POLÉMIQUES
OPÉRATION-DIVANS...

CITÉ DES ARTS DE LA RUE
à MARSEILLE

TRANSPORT HORS DU COMMUN

CONFÉRENCES – LE GRAND (PAS) MARSEILLE

SCHEMA NEURO-CONSTRUCTEUR GLOBAL

MARSEILLE 26-27
MARTIGUES 25
AUBAGNE 24

TRANSBORDERLINE PROJECT

COMMENT A-T-ON PU EN ARRIVER LÀ?

DES SOLUTIONS POUR UN DÉVELOPPEMENT POTABLE

TRAITÉ D'URBANISME ENCHANTEUR DESTINÉ AUX GÉNÉRATIONS FUTURALES

LES 8 COMMANDEMENTS

L'ENQUÊTE PRÉALABLE

OPÉRATION DIVAN

www.lieuxpublics.com

Pierre Sauvageot – Lieux publics & Cie

Champ harmonique

Marche symphonique pour 500 instruments éoliens et public en mouvement

Graz (Autriche)
festival La Strada
du 29 juillet au 5 août 2012

Portland (Grande-Bretagne)
festival Inside Out
du 31 août au 9 sept. 2012

www.lieuxpublics.com

Production : Lieux publics, centre national de création,
avec le soutien du festival Oerol de Terschelling (NL), de la SACEM et du JN SIEMA, réseau européen
pour la création artistique en espace public.

AGENDA >

Retrouvez toutes les informations
sur www.lieuxpublics.com



LIEUX PUBLICS -

centre national de création, est conventionné par le ministère de la Culture et de la Communication, la ville de Marseille, le conseil régional Provence-Alpes-Côte d'Azur, le conseil général des Bouches-du-Rhône, la Commission européenne, Marseille-Provence 2013, la Sacem, les villes d'Aubagne et de Martigues.

Lieux publics pilote IN SITU, réseau européen pour la création artistique en espace public.

L'ÉQUIPE

Président

Philippe Chadoir

Direction

Pierre Sauvageot, directeur
Sabine Chatras, directrice adjointe
assistés d'Elisa Francfort

Production

Fabienne Aulagnier et Juliette Kramer
avec Elisa Schmidt
assistées d'Audrey Paquereau
Ariane Bieou avec Quentin Guisgand
pour IN SITU

Communication et relations avec les publics

Jasmine Lebert avec Fanny Girod
et Florence Iva
assistées de Julie Alfonsi et Corinna Ewald

Comptabilité

Elisabeth Henry avec Muriel Barguès

Technique

Pierre Andrac et Philippe Renaud
avec Jérôme Boillet, Camille Bonomo,
Alexandre Pax

Sirènes et midi net

Rituel urbain chaque premier mercredi du mois
à 12h sur le parvis de l'Opéra à Marseille

ANPU, *Nos meilleurs vœux de rétablissement*
mercredi 4 janvier

Antipodes, *Des Corps provisoires*
mercredi 1^{er} février

Wilfried Wendling, *Eschatologie*
mercredi 7 mars

Ahamada Smis, *Le Vaisseau voyageur*
mercredi 4 avril

Pierre Charial et Christian Sebille
La Mécanique des orgues
mercredi 2 mai

Erwan Keravec, *Urban Pipes*
mercredi 6 juin

Skappa ! & associés
mercredi 3 octobre

Tandaim
mercredi 7 novembre

Rara Woulib
mercredi 5 décembre

Rendez-vous à la Cité

Ex nihilo

Nal Boa [regarde moi]
28 juin à 22h

ANPU (Agence Nationale de Psychanalyse Urbaine)

La ville sur le divan

Exposition, ateliers à Lieux publics,
Cité des arts de la rue
225, avenue des Aygalades | Marseille
entrée libre
Du 12 au 27 octobre

Conférences « Le Grand (pas) Marseille »

le 24 octobre à Aubagne
place de l'église Saint-Sauveur
le 25 octobre à Martigues
salle du Grès - bd Léo Lagrange
les 26 et 27 octobre à Marseille
cité des arts de la rue

Aubagne, Rendez-vous Chaud dehors

2 juin à 11h et 17h30
Marcher commun, réseau franco-italien
Devenir arbre. Ceux qui restent
C.ie Zerogrammi (IT)
Comme la main s'enroule
Kubilai Khan Investigations (FR)

12-15 septembre
Deblozay, **Rara Woulib**
Marcher commun, réseau franco-italien
DAPHNÉ pour une mythologie urbaine
Marta Bevilacqua (IT)
22 cailloux, **Jordi Gali** (ES)

Martigues

octobre
Rara Woulib, **Kud Ljud** (SI), **ANPU**

Lieux publics & Cie

Créations de **Pierre Sauvageot**

Champ harmonique
du 29 juillet au 5 août à Graz
festival La Strada (AT)
du 31 août au 9 septembre à Portland
festival Inside Out (GB)

Le Concert de public
le 15 juillet à Venaria Reale
festival HOPE, (IT)
le 28 juillet à Glasgow
Merchant City festival (GB)

Remue-ménages

Résidence d'écriture

Décembre 2012

Depuis onze ans, Lieux publics invite chaque année
cinq artistes à se réunir en huis-clos pour des échanges
riches et féconds sur leurs prochaines créations.

IN SITU

*Réseau européen pour la création artistique en
espace public*

Projet META, cofinancé par la Commission
européenne (Programme Culture) 2011-2016.
www.in-situ.info

Métamorphoses

*Rendez-vous européen des artistes qui jouent
avec la ville*

du 20 septembre au 6 octobre 2013
Première édition en coproduction
avec Marseille-Provence 2013,
Capitale européenne de la culture

Créations accompagnées

*résidences / commandes / coproductions /
bourses de composition*

Figures libres, **KompleXXkapharnaüm** (FR)
création présentée en 2013 à Marseille
Stars on stairs, **Jany Jérémie** (FR)
création 2013
Villes éphémères, **Olivier Grossetête** (FR)
création 2011-2013, IN SITU
The Hill, **Zimmerfrei** (IT)
création 2013, IN SITU
Field Office, **Invisible Playground** (DE)
création 2012-2013, IN SITU
The Zoo, **Ian Smith**, **Mischief Là-bas** (UK)
création 2012, IN SITU
Sireetwalker Gallery, **Kud Ljud** (SI)
création 2012, IN SITU
Deblozay, **Rara Woulib** (FR), création 2012
Eschatologie, **Wilfried Wendling** (FR)
création 2013
Grande fanfare euro-méditerranéenne,
Orchestre des Jeunes de la Méditerranée,
Rachid Regragui/Nicolas Ramond,
création 2013
Flat, **Rodrigo Pardo** (BE), création 2012-2013

IN SITU

*European network
for artistic creation
in public space.*

*Réseau européen
pour la création
en espace public.*

**ΜΕΤΑ
2011 ▶ 2016**

ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΕ

ΕΜΒΡΑΣΕ

SHARE

ΜΕΤΑΜΟΡΦΟΣΕΡ

ΑΡΠΕΝΤΕΡ

PARTAGER

